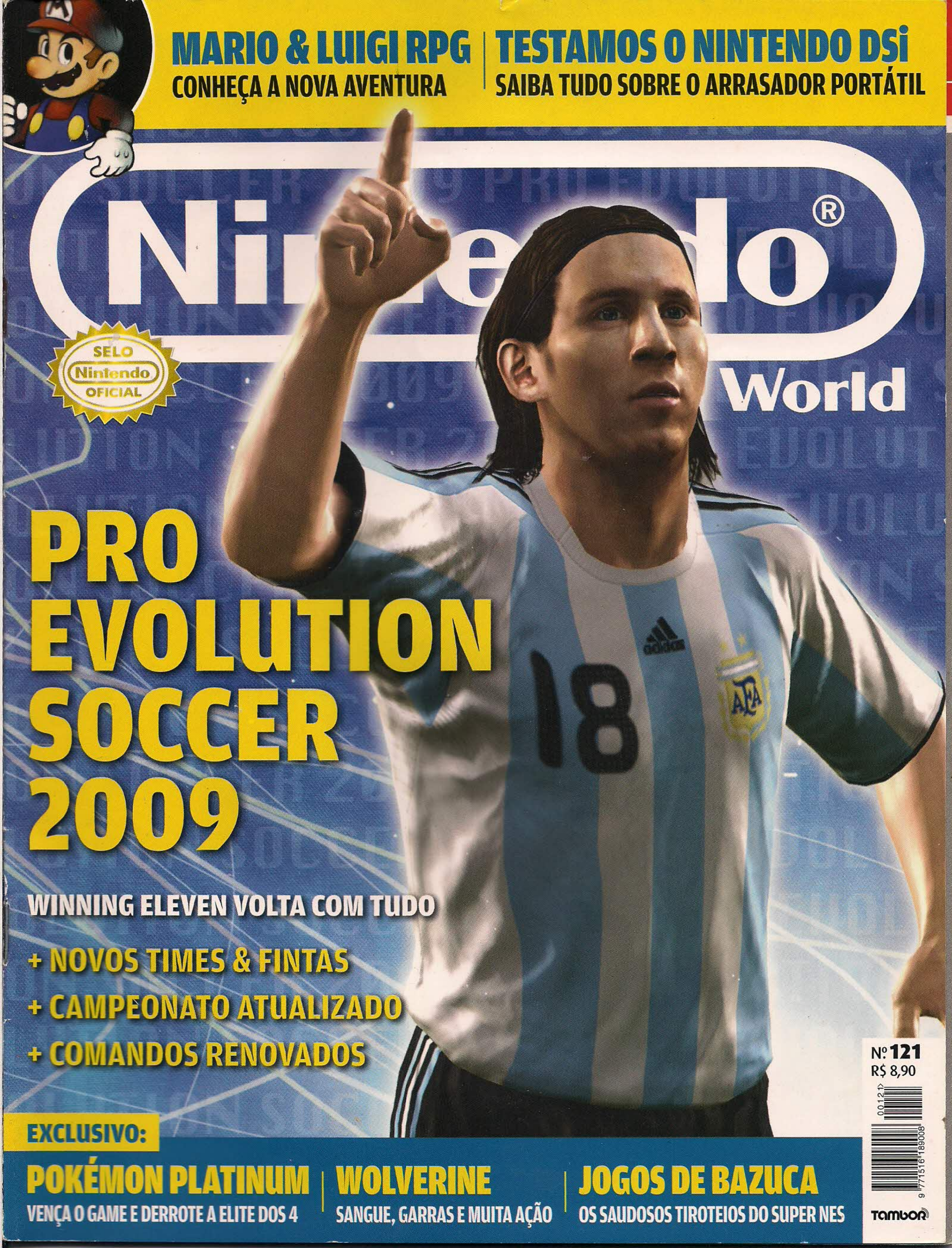


MARIO & LUIGI RPG
CONHEÇA A NOVA AVENTURA
TESTAMOS O NINTENDO DSi
SAIBA TUDO SOBRE O ARRASADOR PORTÁTIL
Nintendo®
World
SELO
Nintendo
OFICIAL
PRO EVOLUTION SOCCER 2009
WINNING ELEVEN VOLTA COM TUDO
+ NOVOS TIMES & FINTAS
+ CAMPEONATO ATUALIZADO
+ COMANDOS RENOVADOS
EXCLUSIVO:
POKÉMON PLATINUM
VENÇA O GAME E DERROTE A ELITE DOS 4
WOLVERINE
SANGUE, GARRAS E MUITA AÇÃO
JOGOS DE BAZUCA
OS SAUDOSOS TIROTEIOS DO SUPER NES
Nº 121
R$ 8,90
Tambor


COMPRE SEU JOGO AQUI NA
UZGAMES.com
E GANHE
UM BRINDE
EXCLUSIVO
NEW PLAY CONTROL!
MARIO POWER TENNIS
NEW PLAY CONTROL!
MARIO POWER TENNIS
Wii™
©2004-2009 Nintendo/CAMELOT. Mario Power Tennis e Wii são marcas registradas da Nintendo. ©2009
Este jogo foi lançado originalmente para o sistema GameCube. A opção para usar o controle do Wii foi habilitada para esta versão.

ÍNDICE



REVISTA OFICIAL — EDIÇÃO 121

NOSSO CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- **SOM:** trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.
- **DIVERSÃO:** análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.
- **REPLAY:** vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas Nintendo World indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!

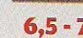



9,0 - 10



7,5 - 8,5




6,5 - 7,0

EDITORIAL



NINTENDO É PARA TODOS

E mais um mês passou. Parece que 2009 está em ritmo acelerado, com a indústria de games ignorando solenemente a crise financeira mundial. Lançamentos não param de surgir, novidades pipocam em nossos consoles a todo instante e, atendendo a pedidos, a Nintendo está atuando com maior força e desenvoltura em terras tupiniquins. Basta ligar a TV para ver comerciais do Wii Fit, Pokémon Platinum e outros games incríveis da nossa empresa favorita.

E saímos na frente novamente: fomos os primeiros a testar o Nintendo DSi americano, que é o modelo que será vendido no Brasil. Lançamos o detonado mais completo de Platinum, o mais incrível game da série que acaba de sair para seu portátil. E não pense que o nosso guia acabou nessa edição. Em breve, no site da Nintendo World (www.nintendoworld.com.br), divulgaremos um especial com conteúdo extra para ajudá-lo a aproveitar o game ao máximo.

E continuo me divertindo com os clássicos. Mario Kart Wii é uma jóia impagável, que recomendo a todos de coração. Se você não jogou, compre: é divertido e nunca cansa. Se você já jogou, é hora de tirá-lo do armário. Que tal testar suas habilidades contra outros corredores do mundo afora?

Seja você um amante de futebol, ação, Pokémon, Mario Bros, clássicos retrô ou qualquer assunto Nintendo, essa edição está recheada de coisas bacanas. Leia, releia e divirta-se!

– Orlando 中原 Ortiz
Editor-Chefe
orlando.ortiz@nintendoworld.com.br
www.nintendoworld.com.br

O VISUAL lembra Sin City, de Frank Miller

MADWORLD

DESMEMBRAMENTOS E VIOLÊNCIA SANGUINÁRIA COMO VOCÊ NUNCA VIU

Quantos jogos realmente violentos você já jogou no Wii? Com certeza não mais do que cinco, mas se você estava um pouco frustrado com a falta de "opções sanguinárias" então precisa conhecer MadWorld ainda hoje.

MadWorld é violento, mas não arrisco dizer que é o "mais violento do Wii" como muitos estão dizendo por aí. Tecnicamente, Manhunt 2 é pior. Isso porque as mortes em Manhunt 2 são muito próximas do real, enquanto o excelente MadWorld tem um tipo de brutalidade bem singular.

Mas não é só isso que chama a atenção em MadWorld. A grande sacada da Platinum Games foi aliar as mortes bizarras com um estilo original e ao mesmo tempo inspirado nas HQs de Frank Miller. É impossível não se lembrar de Sin City ao jogar, mesmo com todos os litros de sangue jorrando na tela a cada segundo e as matanças insanas que você pode realizar.

Com vários comentários de humor negro, o clima de MadWorld também tenta adaptar a linguagem dos quadrinhos para o videogame - assim como XIII, Ultimate Spider-Man e outros jogos fizeram. Um fã de HQs vai se sentir em casa.

Sobre a história do jogo, é tudo um grande pretexto para colocar você em uma "arena" repleta de inimigos no melhor estilo beat'em up que o Wii já sonhou em receber. Jack, o personagem principal fortão, se infiltrou em uma cidade "aterrorizada pelos terroristas" e então é forçado a matar para sobreviver.

BRANCO, PRETO E VERMELHO. QUEM PRECISA DE MAIS?!

MadWorld, como você já está cansado de saber, é todo em preto-e-branco, sendo o sangue o único elemento com cor no jogo inteiro (com uma pequena ressalva de que as vezes aparecem algumas onomatopéias em amarelo, o que é desnecessário).

Com o passar das horas de jogatina, pode ficar um tanto quanto enjoativa essa visão monocromática, mas não dá para negar que o estilo deixou o jogo único... sem falar que o vermelho está sempre presente em todos os cantos.

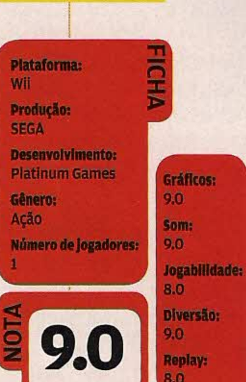
Se você procura um jogo que proporciona baldes e baldes de sangue, você procura MadWorld. As mortes, todas baseadas em torturas e mutilações, apelam para um lado cômico e bizarro. Há sempre uma nova maneira de aniquilar seu oponente e isso é legal principalmente para os jogadores hardcore que valorizam o replay de um jogo mesmo após tê-lo completado.

SEM DÓ NEM PIEDADE

O jogo dura em média 5 a 7 horas, mas há muito o que se fazer depois disso. Para instalar a verdadeira carnificina em campo, você ainda pode (e deve) aproveitar dos elementos do cenário. Viu uma linha de trem? Coloque o seu oponente lá. Viu várias lanças em alguma construção? Apresente-as "gentilmente" ao seu inimigo. Quer cortar alguém ao meio? Aqui também é possível. Do mais complexo ao mais simples, tudo pode ser usado como arma letal.

A mutilação é total. Você vai arrancar braços e cabeças com a mesma naturalidade que corta tomates em um





FICHA

Plataforma: Wii
Produção: SEGA
Desenvolvimento: Platinum Games
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1

Gráficos: 9.0
Som: 9.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 9.0
Replay: 8.0

NOTA **9.0**



O SANGUE DÁ A COR da batalha

É POSSÍVEL executar oponentes

Cooking Mama. Mas nem preciso dizer que em MadWorld é muito mais divertido. Algumas eliminações são tão malucas que você vai abrir os olhos em total sinal de incredulidade. Acredite, é o jogo de ação e morte mais surpreendente que o seu Wii pode rodar até hoje.

As atrocidades acontecem usando os botões do Wii Remote e Nunchuk e alguns movimentos, como chacoalhar os dois controles euforicamente. Mas o pointer do Wii Remote também contribui para tornar MW um jogo completo em todos os sentidos. Para incentivar ainda mais a brutalidade (como se fosse necessário algum incentivo) cada morte confere pontos ao jogador, que pode com certa dedicação destravar outros desafios.

Como os movimentos dos controllers não são o foco do jogo, você pode ficar tranquilo que não há nenhum exagero ou problemas sérios de identificação de gestos. O uso de movimentos é mais em momentos como na hora de usar alguma arma de corte ou algo assim.

SÓ PARA MAIORES DE IDADE

Como não poderia faltar, MadWorld também conta com grandes batalhas contra chefões. Esses momentos são facilmente um dos maiores ápices do título. Isso porque os chefes foram muito bem inventados e desenhados.

Se os inimigos comuns não apresentam grande variedade de aparência física e habilidades, o mesmo não podemos falar dos chefes. Aqui a ação rola solta e sempre há maneiras inventivas de derrotar o oponente. O estilo lembra jogos de pancadaria 2D clássicos. Finalizações mortais, uso estratégico dos movimentos dos controllers e shows de brutalidade também não ficam de fora. É simples e genial.

No geral, MW também não poupa esforços para trazer músicas e ruídos envolventes e "de macho", nada de musiquinhas felizes ou qualquer menção de um estilo casual. Na caixinha diz que é para maiores de 18 anos, então só poderíamos esperar que o conteúdo correspondesse à classificação. E corresponde mesmo.

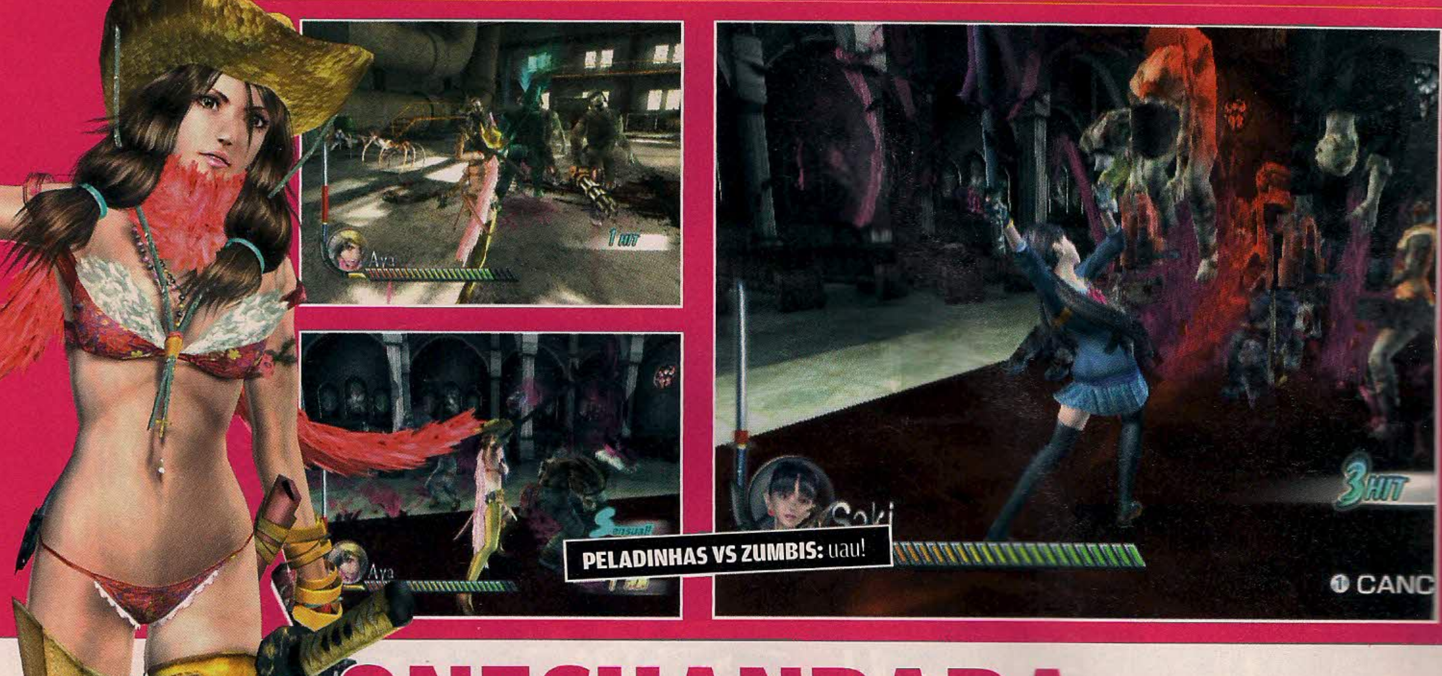
Se por um lado o jogo pode ficar repetitivo, por outro pode ficar envolvente e novo - basta usar a imaginação nos combates e a jogabilidade nunca ficará velha.

Um ponto que talvez nem todos vão gostar, mas que faz parte da proposta hardcore, é que o jogo realmente não facilita as coisas: morrer significa game over; game over significa voltar ao início da fase e ter que fazer tudo de novo. "Checkpoint infinito" é coisa para os fracos.

MadWorld é um jogo incrível e um dos melhores de todos esses anos de vida do Wii. São poucos os comandos, mas são quase infinitas as possibilidades de acabar com a vida dos oponentes. Criatividade é uma palavra-chave para você se divertir destroçando todos pela frente e interagindo com todo o contexto do jogo.

"Jogue" é uma palavra que não consegue expressar o tanto que você precisa conhecer MadWord. É uma homenagem indireta a Frank Miller. Uma homenagem direta a todos nós que esperamos tanto um jogo adulto de qualidade no Wii. Uma exclusividade sanguinária de respeito

— Odir Brandão



PELADINHAS VS ZUMBIS: uau!

ONECHANBARA: BIKINI ZOMBIE SLAYERS

ENTRE BIQUÍNIS, ZUMBIS E PORCARIAS

Ao mesmo tempo em que jogos incríveis ficam exclusivos do Japão por falta de audácia das produtoras, algumas empresas não têm a menor vergonha de importar suas tranqueiras. Para situar melhor, Onechanbara: Bikini Zombie Slayers (Wii) foi lançado no arquipélago nipônico em 2006 e 2008, respectivamente, e a D3 Publisher trouxe para os EUA os dois jogos nesse ano e no mesmo dia! Ambos fazem parte da Simple Series, linha de títulos de baixo orçamento vendidos a preço reduzido. Nem de graça aceite.

Não há história. Na verdade, possui, mas é tão sem pé nem cabeça que não tem como levar em consideração, ainda mais narrada em forma de texto e com cutscenes que ignoram o sincronismo labial das falas. Você pode selecionar entre o par de personagens que alimentam fetiches bizarros: Saki é a típica estudante colegial, enquanto que Aya é a caubói... e biquíni. Exceto pelas fases distintas para cada moçoila, na prática quase não difere a forma de controlar uma ou outra. As duas empunham espadas para picotar a maior quantidade possível de zumbis e animais pestilentos. Zumbis? Originalidade nota mil.

SANGUE DO MEU SANGUE

Os ataques se sucedem com os movimentos do Wii Remote e Nunchuk, e cansam à beça pela repetição indiscriminada, ainda que os pobres inimigos não ofereçam praticamente nenhum desafio, e os chefes sejam estúpidos. À medida que os seres pútridos são fatiados, o sangue se esparrama por todos os lados e também esborrifa na tela - como o tom da cor é berrante demais, parece uma tinta vermelha qualquer. O lado esquerdo da tela comporta um medidor que mostra o quanto a lâmina está ensanguentada; se a espada se sujar muito o despedaçamento é prejudicado, sendo necessário limpar a arma ao toque de um botão. Conforme os zumbis imbecis desfalecem, coletam-se esferas deixadas por eles que permitem o aperfeiçoamento dos atributos Skill, Vitality, Power e Reach no término de cada estágio.

Ironicamente, isso é, levando em consideração a baixa qualidade do jogo, os gráficos não apresentam nenhum defeito repulsivo, tirando, é claro, a simplicidade repugnante dos modelos dos zumbis. As músicas de fundo, em compensação, alternam num pandemônio de estilos sem que haja um motivo para tal, numa esquizofrenia crônica. Quando não são genéricas, são intragáveis.

Baixo orçamento não deveria representar baixa qualidade, como comprovam todos os meses jogos criativos do WiiWare que, longe de serem superproduções, cativam com ideias simples e originais. Onechanbara: Bikini Zombie Slayers é o oposto disso, oferecendo uma aventura apelativa e sem nexo, com defeitos típicos de quinze anos atrás. Em outras palavras, uma tremenda porcaria.

– Alexei Barros

FICHA

Plataforma: Wii
Produção: D3 Publisher
Desenvolvimento: Tamsoft
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1-2

Gráficos: 5.0
Som: 3.5
Jogabilidade: 5.0
Diversão: 4.0
Replay: 2.5

NOTA **2.5**



NASCAR KART RACING

MARIO KART... SEM O MARIO

Que me perdõem os fãs, mas nunca gostei de nada relacionado ao universo Nascar. As corridas são chatas na minha opinião, e os games baseados nessa modalidade automobilística então nem se fala. Porém, a EA conseguiu o que (ao menos para mim) parecia impossível, tornar um game baseado em Nascar em algo divertido e interessante. Visando abraçar um público diferente e mais jovem, a produtora deu um novo ar às corridas, utilizando uma reestilização e deixando tudo com um aspecto cômico e engraçado. Pegue Mario Kart, substitua o Mario pelo piloto Dale Earnhardt Jr., tire todo o charme que o game da Nintendo oferece e o que temos é NASCAR Kart Racing, que apesar de não ser um adversário à altura para Mario Kart, é sem dúvida bem divertido. Existem 26 pilotos no total, sendo 16 personalidades reais e 10 personagens criados especialmente para o game. Todos eles, incluindo os carros e elementos do cenário, possuem um aspecto miniaturizado, o que garante um ar cômico ao visual. Infelzmente os gráficos são bem ruins, com texturas desbotadas, poucos elementos nos cenários e modelos "meia-boca". Porém ou ao menos, o game roda liso, a constantes 60 quadros por segundo, o que garante que a experiência seja bem veloz. As pistas na maioria das vezes são fictícias e localizadas em lugares nada convencionais, como um lixão por exemplo. Todas elas contam com atalhos e muitos obstáculos que devem ser ultrapassados além das rampas conhecidas dos games do gênero. A jogabilidade se baseia em power ups como no game rival da Nintendo e não fosse pelo visual um pouco diferenciado dos mesmos, poderíamos dizer que são cópias baratas dos truques de Mario e sua turma. Um detalhe interessante é o fato do parceiro de equipe influenciar no seu desempenho, o que resulta em curvas rápidas ou um turbo extra sempre que seu desempenho for bom o suficiente.

PRECISA MESMO DE TANTA PROPAGANDA?

Como todo esporte, Nascar é regado à muita propaganda espalhada por toda parte, indo dos carros, pistas e macacões dos pilotos. Na versão miniatura da coisa, isso não é diferente e o que mais vemos na tela são anúncios do mais variados seguimentos. Não tenho nada contra, mas em exagero temos a impressão de se tratar de um caça-níquel barato, onde a EA tentou lucrar de todas as formas possíveis. Por outro lado pode ser uma questão contratual, enfim. NASCAR Kart Racing é um game curto, com alguns minigames que podem ser jogados por mais de uma pessoa e que peca por não trazer nenhum tipo de modalidade online, nem mesmo um placar. Os controles são o básico do básico do que sempre vemos no Wii, e a proposta pode parecer boba num primeiro momento, mas confesso que se não fossem pelos gráficos toscos, o game teria ficado com um visual bem estiloso. Não é um concorrente à altura de Mario Kart, mas por outro lado é bem mais divertido que os games de Nascar até então. Vale uma olhadinha, até porque o game é bem curto. Agora recomendar a compra já seria incoerência da minha parte.

— Rodrigo Raugust

FICHA

Plataforma: Wii
Produção: EA
Desenvolvimento: EA
Gênero: Corrida
Número de jogadores: 1-4

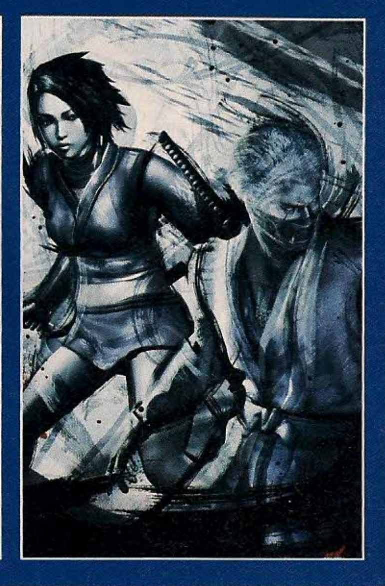
NOTA 6.0

Gráfico: 5.0
Som: 6.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 7.0
Replay: 5.0





SANGUINOLÊNCIA NINJA da melhor qualidade



TENCHU: SHADOW ASSASSINS

O RETORNO TRIUNFAL DOS NINJAS

Confesso que não esperava muito de Shadow Assassins, mas para minha supresa o game é muito bom, diria até que um dos melhores da série. Tenchu: Shadow Assassins foca mais a descrição e a jogabilidade na "surdina" do que os combates propriamente ditos. A idéia é a mesma de Splinter Cell, se esconder nas sombras ou criar situações de escuridão para passar despercebido. Apague velas, e procure um lugar alto para se esconder e dificilmente os inimigos serão páreos para você. A jogabilidade é básica e faz pouco uso dos sensores de movimento do Wii, usados somente nos confrontos com inimigos. Aliás esse é um dos pontos baixos do game, já que o game determina alguns movimentos que devem ser feitos pelo jogador e quase nunca esses movimentos são reconhecidos a tempo,ou seja com isso você já apanhou. Existe uma grande variedade de armas e equipamentos ninja, porém a mecância de jogo não estimula tanto o uso deles, tirando um pouco da atenção que estes deveriam ter. Além disso, as fases são lineares ao extremo e só existe uma única maneira de concluir os objetivos, o que acaba resultando no esquema de tentativa e erro causando tédio e frustração ao jogador. Existe uma espécie de assistente que aparece na forma de pegadas quando se coloca a visão em primeira pessoa, o que deveria indicar o caminho à ser seguido naquele momento, porém, às vezes, a indicação mostra um caminho totalmente às avessas do que realmente deve ser seguido.

PRIMOR VISUAL.

Não há como negar que Tenchu: Shadow Assassins está entre os mais bonitos para o console branco da Nintendo. Realmente o visual está acima da média com modelos poligonais bem produzidos, ótimas texturas e um trabalho de arte como poucos se vêm. A parte sonora também é caprichada, com ótimas dublagens e efeitos sonoros bacanas. A história se destaca pelo conteúdo adulto e temática séria, o que não é muito comum no Wii. Existem 5 missões que compoem o modo história de Shadow Assassins, e após terminar todas elas, ainda é possível se divertir nas missões aos moldes das VR Missions de Metal Gear Solid, com estágios curtos e inteligentes onde várias habilidades são testadas, o que garante muito mais replay ao game. Tenchu: Shadow Assassins representa a revigorada que a série tanto necessitava a tempos e por isso é muito bem-vinda já que existem muitos fãs que esperavam por uma boa aventura de Rikimaru. Além disso traz belos visuais e uma experiência adulta no Wii. Sem dúvida um bom game que merece e muito ser apreciado.

– Rodrigo Raugust

FICHA

Plataforma: Wii
Produção Ubisoft
Desenvolvimento: Acquire
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1

Gráficos: 9.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 7.0
Replay: 7.0

NOTA 8.0

ESCOLHA SEU BICHO de estimação

DEADLY CREATURES

QUASE UM DOCUMENTÁRIO DO NATIONAL GEOGRAPHIC

A quantidade de estúdios que se arriscam com ideias criativas é limitada, e a Rainbow Studios, subsidiária da THQ, entrou nesse rol com algo totalmente diferente do que estava habituada - seu currículo inclui jogos de jet-ski (Splashdown), rally (ATV Offroad Fury) e licenciados (Cars) -, o que faz de Deadly Creatures ainda mais inesperado.

Sabe aqueles fascinantes documentários (há quem ache uma chatice) detalhando todas as peripécias da vida animal do National Geographic? Deadly Creatures é praticamente uma dessas produções, contando como principal diferencial a interação. Uma mísera batalha de ínfimos seres pode se tornar um confronto épico sob uma perspectiva diferente, o olhar de quem está lutando.

DISPUTAS MORTAIS

No decorrer da jornada em miniatura você alternará o comando de uma tarântula ou um escorpião, cada um com peculiaridades distintas na jogabilidade, oferecendo variação essencial para manter o interesse, que aumenta ainda mais com os novos movimentos habilitados aos poucos. De maneira geral, a parte da aranha pende para o stealth, já que sua agilidade e rapidez, aliada às muitas possibilidades da teia, permitem alcançar locais normalmente inacessíveis. A porção do escorpião, em contrapartida, é centrada no confronto, na ação, por conta das suas poderosas pinças e do letal ferrão.

Os objetivos são relativamente simples, com a missão de chegar a determinados pontos dos ambientes ou então enfrentando ameaçadores chefes. Animais pequenos, como tatus, besouros e grilos devem ser derrotados de formas diferentes - os besouros, por exemplo, tem uma carapaça indestrutível, obrigando a driblar essa proteção. O sensor de movimentos é aproveitado para finalizações, em que é necessário fazer determinados comandos conforme aparece a indicação na imagem. Guardadas as devidas proporções, as batalhas contras os chefões são como Zelda, em que há uma determinada estratégia para atingir os pontos fracos do inimigo. No caso, cobras e lagartos indomáveis.

Os cenários reproduzem recintos orgânicos com perfeição, dos tórridos desertos aos troncos de madeira e cavernas. Ainda que no quesito técnico sejam competentes, nada espetaculares devido às texturas normais, destacam-se artisticamente. Mais impressionantes são as versões virtuais dos aracnídeos e outros seres por conta das penugens convincentes e animações verossímeis. Nesse departamento, o senão é a sombra, que nem sempre mostra o perfil do animal controlado, ficando às vezes entrecortada.

Deadly Creatures, bem como mostrou Mushroom Men: The Spore Wars há algumas edições, prova que há espaço para jogos que não sejam meros arremedos. E para isso nem precisa de um orçamento astronômico. Eventuais defeitos são normais e podem sumir em uma provável e bem-vinda continuação, quem sabe com outros animais controláveis.

– Alexei Barros

FICHA

Plataforma: Wii
Produção: THQ
Desenvolvimento: Rainbow Studios
Gênero: Aventura
Número de jogadores: 1



Gráfico: 7.5
Som: 7.0
Jogabilidade: 7.5
Diversão: 8.0
Replay: 7.0









SONIC & THE BLACK KNIGHT

SONIC + ESPADAS = FRUSTRAÇÃO

Talvez as criancinhas até gostem, ou achem normal - afinal, criancinhas são obrigadas a achar tudo normal, até a comer fígado com jiló quando a mamãe acha que faz bem. Mas nós, a crítica, homens feios e barbados, muitos dos quais que jogaram Sonic no Mega Drive em 1991, odiamos toda a fase 3D de Sonic. Nosso problema, nossa neurose, é que gostamos tanto do que vimos quando éramos criancinhas que a gente sempre tem esperança de que o próximo jogo, esse sim, tirará o porco-espinho do atoleiro e trará de volta aquela alegria perdida aos 8 anos de idade.

Então a SEGA decide que realmente é hora de fazer alguma coisa. A crítica reclama do gameplay lento (como o "porcosomem" que joga mais como um "lobisporca prenha"), da historinha constrangedora (porco-espinho beijando a moça humana?!), e do jogo que se jogar sozinho quando a coisa acelera. Depois de muito considerar, a SEGA decidiu o que estava faltando: espadas. Ou você achou que aquela capa era só força de expressão?

Sim, o porco-espinho ainda corre, essas partes são lindas, mas essa velocidade é acompanhada com a mesma emoção e a mesma segurança que um voo de avião comercial: pode ser tudo muito rápido, mas você simplesmente se senta na poltrona e o piloto (Sonic) faz o trabalho inteiro. Quando você controla, o que se tem é um jogo de espadinha muito do sem-vergonha e um RPG pior ainda. Visualmente, Sonic & The Black Knight é bem bonito, as cutscenes são bem-feitas, mesmo com as falas sendo tão mal-escritas. Aliás, será que você, depois de ouvir que Sonic usa uma espada, ainda quer ouvir a história? A bruxa Merlina, neta de Merlin, chama o porco-espinho do futuro para salvar o Rei Artur, que foi possuído por um demônio vindo da bainha de Excalibur e transformado no Cavaleiro Negro. Sonic então toma para si a espada falante Caliburn (Excalibur + burn, queimar, sacou?) e sai por aí para enfrentar os Cavaleiros da Távola Redonda, que são leais ao rei mesmo depois de ele ser possuído. Para quem, numa época de metralhadoras e raios laser, já se virou só com os próprios espinhos, Sonic até que aprendeu a usar bem a espada: você só precisa chacoalhar aleatoriamente o Wii Remote para que ele vença, não importa quem, não importa quantos. Chacoalhar para lados diferentes resulta em combos. Knuckles e Blaze se tornam personagens jogáveis mais para adiante, mas eles são piores que Sonic. O jogo disponibiliza várias opções multiplayer esquecíveis, como uma "arena" que inclui tiros e um ranking mostrando os melhores tempos e scores dos jogo. Tem uma enorme galeria desbloqueável de filmes, biografias e ilustrações e itens inúteis.

Pois é, infelizmente o porco-espinho continua patinando no mesmo lugar, enquanto a SEGA tenta convencer a gente que é um lobisporco, e não um zumbi.

– Ramon Taibof

FICHA

Plataforma: Wii
Produção: SEGA
Desenvolvimento: SEGA
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1-4

Gráfico: 8.5
Som: 7.0
Jogabilidade: 4.0
Diversão: 6.0
Replay: 3.0

NOTA 6.0



MARIO POWER TENNIS

OUTRO MARIO-NOME-DO-ESPORTE QUE NÃO INOVA, MAS DIVERTE COMO NINGUÉM

Com a recente leva de relançamentos que a Big N vem promovendo, há quem pense que isso é só mais uma desculpa para se ganhar um troco rápido refazendo títulos e instituindo suporte ao sensor de movimento do Wii Remote. Particularmente, eu vejo como uma segunda chance para jogos que não atingiram o merecido sucesso - uma repescagem que geralmente dá certo, se você preferir. É mais ou menos o que acontece com New Play Control! Mario Power Tennis, um remake pra lá de literal do jogo originalmente lançado para o Nintendo GameCube no já distante novembro de 2004: você deve lembrar que a versão para o fogãozinho roxo rendeu bons frutos, não? Em compensação esse Wii-make... Repete a dose da farra. Pense bem: que melhor relançamento você recomendaria para usar à toda potência os controles do Wii, e ainda por cima ganhar doses cavalares de diversão em ótima companhia?

Apesar de ser uma cópia descarada e sem-vergonha da versão que o precedeu no velho Cubo, New Play Control apresenta a maior aliança entre o fator replay de jogos casuais como Wii Sports e Wii Fit e a utilização do icônico universo de toda a franquia Super Mario, em um jogo esportivo muito bem projetado e ambientado em pleno Mushroom Kingdom: o resultado não poderia ser outro senão uma jogatina viciante, com horas de partida para serem perdidas em família - coisa bastante comum hoje, graças ao poder cativante que só o Wii consegue ter. Oferecendo opções de controle que servem tanto para veteranos como para novatos.

Existem contratempos, porém, que também foram mantidos em relação ao original do Cubo: alguns minigames são relativamente entediantes, e poderiam muito bem ter ficado de fora do remake, sem mencionar alguns glitches permanentes, como a bola, cuja distância é percorrida por "setores" - o que, na forma simplificada, nada mais significa senão uma bola que não cobre toda a quadra, mas segue um padrão "espaço sim, espaço não" - limitando-se apenas a cair perto do adversário, longe do adversário, ou fora da quadra. Assim como na primeira versão, você não consegue planejar grandes surpresas para o oponente, deixando sua partida mais dependente do "bate-e-reza-pra-ele-não-pegar". DICA: se quiser manter a bola longe do adversário, use a força de Donkey Kong, mas cuidado para não ser pego de surpresa pela sua lentidão. Mancada da Big N, infelizmente, pois se a empresa tivesse atenção a esses pequenos detalhes, certamente esse jogo ganharia a nota máxima nessa análise. Mesmo assim, vale a pena suar a camisa e fazer seu pai perder aquela pochete que ele chama de barriga.

– Rafael Arbulu

FICHA

Plataforma: Wii
Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Camelot Software Planning
Gênero: Esporte
Número de jogadores: 1-4

NOTA 9.0

Gráfico: 8.0
Som: 9.0
Jogabilidade: 8.5
Diversão: 10
Replay: 10



MAIS ZUMBIS para invadir o seu Wii





THE HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL

ZUMBIS + AMBIENTE RETRÔ = LEGAL

Depois da coletânea trazendo o segundo e o terceiro episódio da série, a SEGA lança esse novo e inédito capítulo da série exclusivo para o Wii, que aliás é divertido e muito mais adulto que os games anteriores. Ainda domina o senso de humor, porém tanto os diálogos como as cenas violentas demonstram claramente que o público alvo do game, são os jogadores mais velhinhos. Existe violência gratuita, muito sangue e um humor um tanto duvidoso na maioria das vezes, que diria até de mau gosto em alguns casos, o que pode espantar os mais puristas. O enredo é totalmente novo, e a trama é contata da maneira mais simples possível, como não poderia deixar de ser, já que não é tão importante nesse tipo de game.

COM CARA DE FILME "B"?

Outra característica adotada pela produtora em relação ao game, foi aproximar e fazê-lo parecer ao máximo com os famosos e toscos filmes de terror conhecidos como "filmes B". Tudo desde os gráficos aos efeitos sonoros remetem a esse tipo de produção, o que sinceramente garante um certo charme a esse novo episódio de The House of the Dead. Porém, tecnicamente o game é muito fraco, com gráficos bem abaixo da média no Wii. As texturas são pobres, em baixa resolução e nada diversificadas. Os modelos poligonais são simplórios ao extremo, horríveis de se ver em alguns momentos e muito mal animados. Como é de costume nesse tipo de game, a aventura é um tanto curta, com apenas sete fases de tamanho médio com caminhos pré-determinados e alguns itens e segredos para coletar, o que não garante que o fator replay seja alto aqui. Uma novidade é poder mover a câmera em meio à ação e olhar para os lados, o que melhora e muito a sensação de imersão que o game oferece, além é claro de facilitar na hora de "pipocar" os zumbis pentelhos. E não podemos nos esquecer dos inocentes e indefesos reféns que devem ser salvos em vários momentos do game, outra característica consagrada da série, e que digamos é muito bacana. Existe um modo cooperativo para duas pessoas que funciona bem e garante a diversão para você e mais um camarada. Resumindo, temos aqui um bom game, que apesar de algumas mancadas como alguns momentos de mau gosto, tem tudo para divertir por algum tempo. Pelo fato de ser curto e com pouco replay, acredito que o ideal seja uma locação, pois a experiência será compensadora. Agora se é fã do gênero como eu, quem sabe não seja o caso de uma compra.

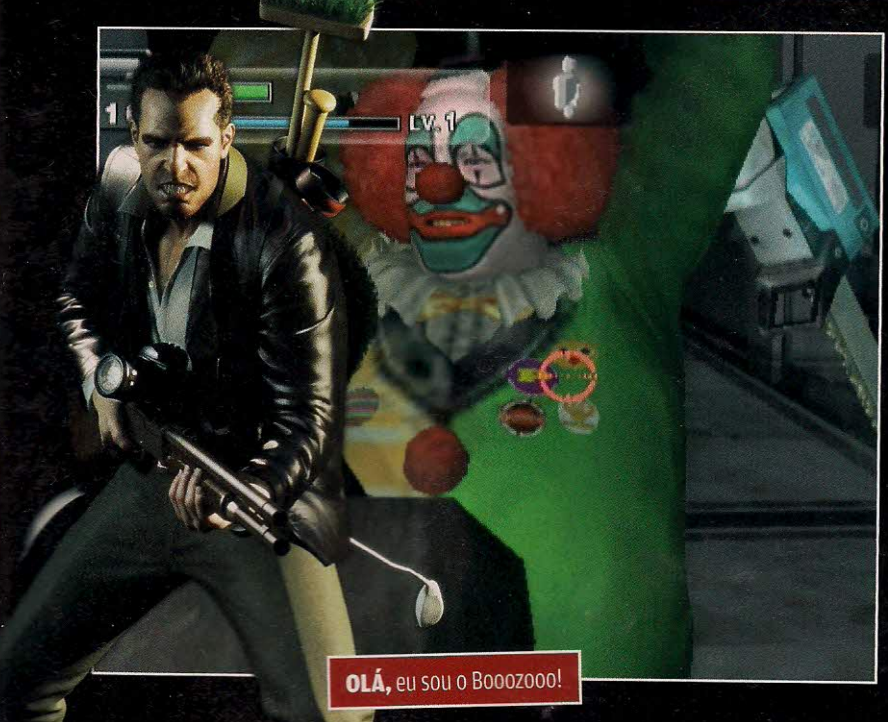
— Rodrigo Raugust

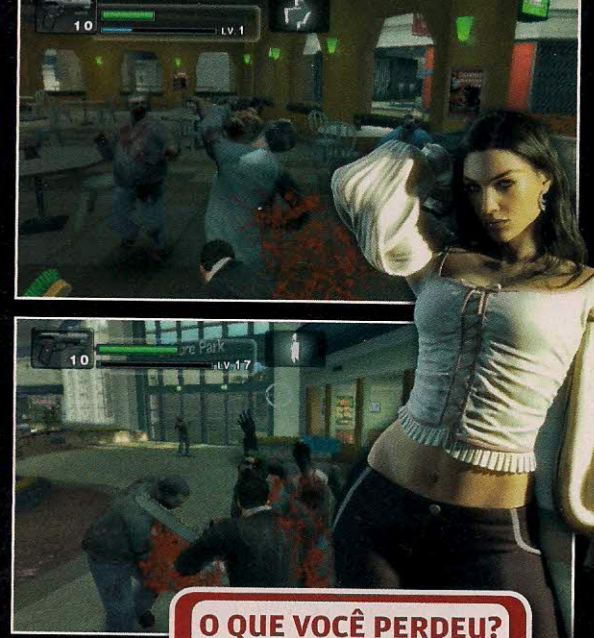
FICHA

Plataforma: Wii
Produção: SEGA
Desenvolvimento: SEGA
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1-2

NOTA 7.0

Gráfico: 7.0
Som: 6.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 7.0
Replay: 4.0





OLÁ, eu sou o Booozooo!

DEAD RISING: CHOP TILL YOU DROP

DIVERTIDÍSSIMO, MESMO COM VISUAL TRUNCADO

Dead Rising é o que considero um jogo de sorte: a jogabilidade é tão divertida que você deixa passar o visual tosco - decorrente de um downgrade da versão da concorrente. Tido como a versão videogame do filme Dawn of the Dead (Madrugada dos Mortos, aqui no Brasil), o mote é o mesmo da película cinematográfica: você é Frank West, um fotojornalista que foi para Willamette a fim dde registrar os eventos "zombíficos". Devido a uma reviravolta de fatos - que aliás não foi explorada no Wii - você acaba no meio dos mortos-vivos, lutando para sobreviver até que o resgate apareça.

Um dos atributos mais interessantes do jogo original, e que graças a Deus (que é brasileiro e joga muito videogame!) foi mantido aqui é o fato de que praticamente tudo o que você vê pode se transformar em uma arma. Cadeiras, escadas, pés-de-cabra, pistolas, mesas, facas, chaves de fenda, motosserras, carrinhos de supermercado, baldes, manequins, bastões de beisebol, ursinhos de pelúcia, latas de lixo - qualquer coisa que possa ser carregada lhe servirá para assassinar os decrépitos adversários das formas mais inventivas possíveis. Essa variedade abre um leque imenso de possibilidades, permitindo ao jogador explorar novas formas de matar, e ao contrário da concorrência, você terá bastante tempo para fazer isso no Wii. A Capcom aproveitou a oportunidade do remake para instituir diversos save slots, o que lhe dará a chance de explorar o shopping onde o jogo se desenrola.

O lado chato da coisa, porém, é a tesoura que a Capcom usou para picotar o jogo e fazê-lo caber no Wii: um planejamento melhor deveria ser considerado, uma vez que Frank, o protagonista, é um FOTOjornalista, mas aqui ele não usa a câmera, o instrumento que paga o seu salário. Além disso, o visual do jogo, conforme mencionei antes, teve sua qualidade reduzida, perdendo aquela cara de "next-gen".

Para completar a lista, Chop Till You Drop é um jogo muito, mas muito, muito curto. É possível terminá-lo em menos de dez horas, muito pouco para quem procura a diversão que o Wii proporciona. Ainda bem que, para compensar esse aspecto, a função point-and-click foi aprimorada, para abastecer a jogabilidade do título, principalmente quando você consegue uma arma de fogo para brigar com os assassinos de carne aparente e decadente.

– Rafael Arbulu

O QUE VOCÊ PERDEU?

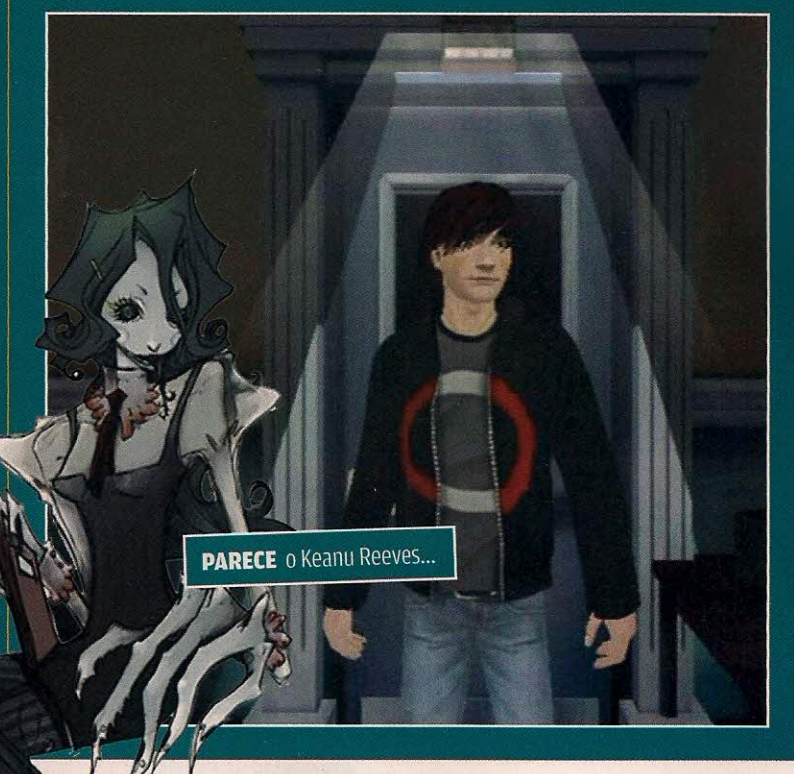
Dead Rising: Chop Till You Drop é um bom jogo. Tem um tremendo teor de diversão, e isso só se duplica quando aliado à interatividade que o Wii apresenta. Mas é inegável o fato de que muita coisa teve que ser limada: vale lembrar que o Wii tem o hardware mais fraco da atual geração de consoles, então o remake desse jogo teve que sofrer algumas perdas notáveis. Não tem tantos zumbis na tela, o que deu um sumiço naquela sensação de "hordas de zumbis atacando ao mesmo tempo", mudando a coisa para "alguns zumbis concentrados no meio da tela". Também não é mais possível tirar fotos, o que dava mais experiência ao protagonista e implantava elementos de RPG ao jogo, e o visual teve sua qualidade reduzida, ficando meio truncado.

FICHA

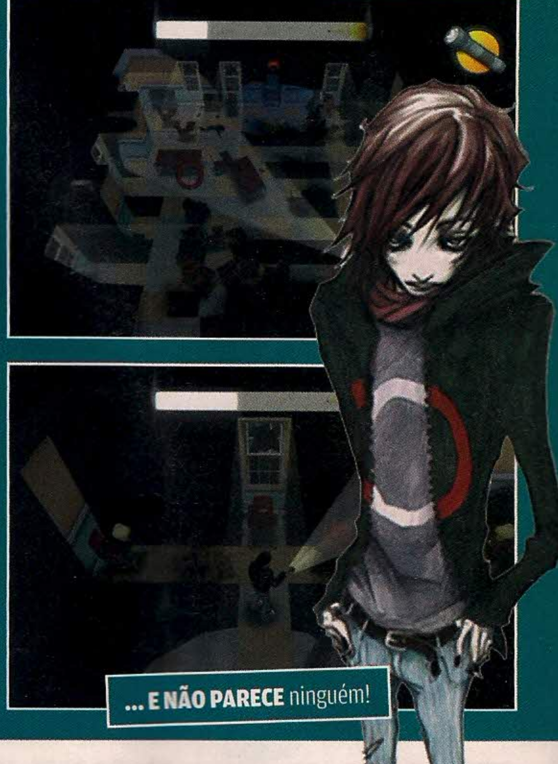
Plataforma: Wii
Produção: Capcom
Desenvolvimento: Capcom
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1

Gráfico: 8.0
Som: 7.5
Jogabilidade: 8.5
Diversão: 8.0
Replay: 5.0

NOTA 7.0



PARECE o Keanu Reeves...



... E NÃO PARECE ninguém!

LIT

O MOTIVO PARA TER MEDO DE ESCURO

A cada novo lançamento de WiiWare as esperanças são sempre baixas, tendo em vista a capacidade limitada dos jogos em relação aos encontrados de maneiras mais convencionais. Lit expressa justamente o sentimento oposto da capacidade do canal de compras online e faz ter as esperenças sempre renovadas.

Essencialmente é um jogo de quebra-cabeças, mas com uma temática que lembra jogos de terror. Você controla Jake, um estudante que no começo do jogo observa que toda a sua escola está coberta por escuridão. O que ela tem de macabra não se compara com o que tem de mortal. Quem adentra a escuridão é consumida por ela, e jamais volta. Exceto o personagem principal, claro. O objetivo de Jake é avançar pela escola a procura da sua namorada, e para isso precisa passar pelas sombras e enfrentar os inimigos que vieram com elas. Com esse fim, Jake precisa usar fontes de luz, como abajures, lanternas e até mesmo televisores para passar de cada uma das 30 salas.

Em algumas salas, há um telefone que fica tocando, e quando você o atende é preciso colocar o Wii Remote no seu ouvido e escutar a voz da sua namorada pelo "speaker". Nunca o "speaker" foi utilizado de maneira tão original no Wii. E em um jogo de WiiWare. Por isso Lit brilha acima de muitos jogos, a capacidade utilizar o controller do Wii a fim de melhorar a experiência.

DO LADO NEGRO...

Mesmo sendo original Lit sofre de erros terríveis. Erros que poderiam ser evitados caso os desenvolvedores tivessem um pouco mais de cuidado. A jogabilidade é muito boa, com algumas caracteristicas do Wii Remote sendo bem implementadas como o pointer para usar o estilingue a fim de destruir janelas e trazer luz ao ambiente, o giroscópio para atirar bombinhas como se fosse no baseball de WiiSports. Mas o problema vem, por incrível que pareça, dos botões. O botão "A" é usado para muitas ações, uma delas é ligar as luzes e usar os itens, e às vezes você quer usar a sua lanterna perto de um abajur, e ao apertar "A" o abajur desliga e você morre.

Visualmente o jogo não impressiona. Artisticamente tem até umas criações interessantes como os chefes, que são mutações de figuras encontradas na escola, como professores de educação fisíca, e o último chefe é o diretor.

É o jogo de terror perfeito para matadores de aula e odiadores da escola. Mas os gráficos são pouco detalhados. Acredito que seja devido as limitações do WiiWare, que é mencionado acima. Estranhamente, as músicas do jogo, apesar de poucas, impressionam. Elas dão um tom mais sombrio do que os próprios inimigos.

Lit é a prova de que boas idéias sempre vão ser mais lembradas e aplaudidas que escolhas mal feitas, e que mesmo o menor dos jogos pode criar momentos de puro espanto positivo.

– Otávio Kunz

FICHA

Plataforma: Wii
Produção: Wayforward
Desenvolvimento: Wayforward
Gênero: Ação
Número de jogadores: 1

Gráfico: 5.0
Som: 5.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 7.0
Replay: 7.0

NOTA 7.0


E AÍ, vai encarar?







BLUE DRAGON PLUS

SÉRIE DE SAKAGUCHI MUDA DE PLATAFORMA, MAS CONTINUA DIVERTIDA

No final de 2007, a Mistwalker, produtora fundada pelo criador da série Final Fantasy, Hironobu Sakaguchi, lançou seu primeiro titulo para o Xbox 360, um RPG com apelo completamente oriental chamado Blue Dragon.

Depois de dois anos, a série recebe uma continuação em outra plataforma, o Nintendo DS. Estranho? Talvez o motivo da mudança tenha sido a fraca recepção do mercado nipônico - que mesmo vendendo pouco mais de meio milhão de cópias, ficou aquém do esperado.

Plus traz o universo da série para o popular portátil da Nintendo, abandona o sistema de batalhas em turno e adota um estilo mais ocidental - com lutas em tempo real controladas pela touch screen.

Para a versão de DS a produção mudou de casa e ficou na responsabilidade dos estúdios da Mistwalker, Feel Plus e Brownie Brown, fundado em 2000 por ex-funcionários da Square - e responsáveis por Mother 3 -, especialistas em arte em 2D.

E é exatamente isso que Blue Dragon Plus oferece de melhor: lindas pixelarts, feitas com uma qualidade impressionante e que desafiam a pequena tela do DS. A história se desenrola pouco tempo após os acontecimentos do jogo original. E já fica o aviso: se você não jogou, vai ficar perdido. Plus se limita a descrever os personagens com vagas informações em poucas linhas, como se partisse da premissa que o jogador já tenha se aventurado na outra versão. Um pequeno tutorial ou arquivo com mais informações sobre a primeira aventura tornaria a imersão muito maior.

Voltando ao enredo: o jovem aventureiro Shu e seus amigos descobrem que o mundo está ameaçado novamente pela força do vilão ancestral Nene, que havia sido derrotado, mas voltou misteriosamente. Talvez como pretexto para aumentar o número de personagens, agora quase todos os humanos podem controlar uma sombra especial, que dá poderes mágicos a seu controlador. É desta forma que vários novos personagens entram em batalha junto com você, como é o caso do vô de Shu e do Rei Jibral.

Um dos maiores problemas de Blue Dragon era sua falta de profundidade na história. Tudo era muito devagar, com um ritmo muito deficiente e com poucos momentos empolgantes que faziam você ficar batutando durante a aula de matemática sobre o que aconteceria a seguir. Em Plus o ritmo não mudou muito, mas logo no inicio vários personagens são apresentados

FICHA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Feel Plus / Mistwalker / Brownie Brown
Desenvolvimento: Electronic Arts
Gênero: RPG tático
Número de Jogadores: 1

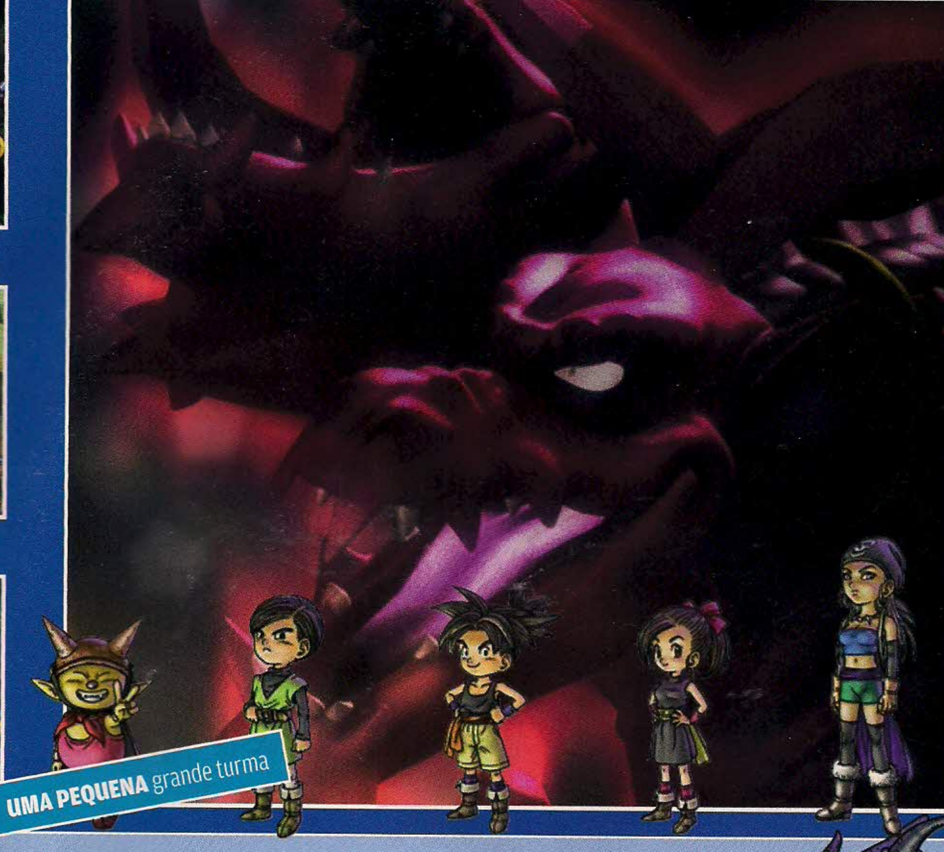
NOTA 7.5

Gráficos: 9.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 8.0
Replay: 7.5









UMA PEQUENA grande turma

e as batalhas já começam com mais objetivo. No geral, a única coisa que incomoda é o fato dos personagens acabarem não sendo apresentados como deveriam.

RTS PORTÁTIL

A Brownie Brown também é responsável por Heroes of Mana, de Nintendo DS. E isso explica muita coisa em relação a jogabilidade. Plus pode até ser considerado uma adaptação da série nos mesmos moldes de Heroes of Mana. Tudo é muito parecido.

Você assume o controle de todos seus personagens em cenários em 2D com visão isométrica. Com o d-pad você controla a câmera e com o R e L pode girar a visão. Todos os demais comandos são feitos na tela de toque.

Ao selecionar um personagem, é possível usar os ataques especiais com as sombras, recuperar a energia utilizando um item ou se movimentar. Como você deve imaginar, não há segredos para atacar: você clica no personagem e no alvo. Pronto. Simples assim.

O que complica um pouco esse sistema é que a inteligência artificial segue rotas estranhas e as vezes "empaca" atacando um adversário que estava por perto. Como tudo acontece em tempo real, às vezes é complicado conseguir vistoriar o que está acontecendo com todos os seus personagens ao mesmo tempo, o que pode causar algumas dores de cabeça em batalhas mais complicadas. A estratégia nos combates é focada no tipo de habilidade que cada personagem possui. Zola, por exemplo, tem pouco HP e defesa, porém é a mais ágil do grupo para se movimentar, o que faz dela uma ótima opção para abrir os diversos tesouros espalhados pelo mapa. O sistema de batalha é divertido e funciona de maneira eficiente em boa parte do tempo, mas é comum a falta de alguns recursos atrapalharem. Por exemplo, para selecionar um dos seus lutadores, é preciso procurar por ele em todo o cenário ou clicar um atalho que alterna entre cada um deles, por vez. Nenhuma das duas soluções se mostra muito prática quando você quer fazer uma ação emergencial - caso muito comum, já que estamos falando de um RPG tático em tempo real.

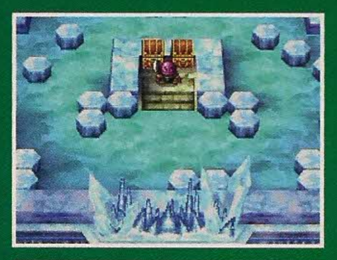
Um dos acertos da equipe de produção foi adicionar um atalho para selecionar todos os personagens ao mesmo tempo ou parar o tempo e desenhar um circulo envolta dos que você quer selecionar. Após fazer o desenho, o tempo volta ao normal e você pode designar uma ação para o grupo escolhido.

Vale destacar que Plus conta com quase uma hora de cenas não interativas, os conhecidos CG's. Além de estarem com uma ótima compactação e qualidade, essas cenas tornam o game mais rico em detalhes e com um aspecto muito melhor.

Blue Dragon Plus é um bom jogo. Considero que essa continuação é muito mais positiva que a versão anterior, com muito mais acertos. A escolha do DS foi uma bela opção da equipe para popularizar mais Shu e sua turma, que devem voltar em uma segunda versão da série para Xbox 360 algum dia.

Quem já jogou o já citado Heroes of Mana ou o elogiado Final Fantasy XII: Revenant Wings, não terá problemas para se adaptar ao estilo de Plus. Nós só recomendamos que você dê uma pesquisada sobre o jogo original para não ficar muito perdido na história.

— Lucas Patricio







MAIS UM GAME com o toque de Toriyama!

DRAGON QUEST V: HAND OF HEAVENLY BRIDE

A NOVA BUSCA DO DRAGÃO

Se alguém ainda não acredita que o Nintendo DS é a plataforma perfeita para remakes e ports, Dragon Quest V: Hand of Heavenly Bride pode ser uma (boa) comprovação para tal afirmação: mesmo com o espaço de pouco mais de 16 anos entre o lançamento original e esta versão, Dragon Quest V se mostra carismático e, mesmo sofrendo com algumas falhas, capaz de abraçar novos fãs para a franquia.

CONTINUAÇÃO DO LEGADO DE SUCESSO

Continuando a história de Dragon Quest IV: Chapters of the Chosen, aqui somos apresentado a um protagonista que vive anos à frente do apresentado no quarto episódio, mas que encara tantas confusões quanto o de outrora e tem um objetivo em comum: procurar pelas quatro partes da Armadura Zenithian, a única que pode ser equipada pelo herói que colocará um fim em todo o mal que assola a humanidade.

Uma das sacadas da Square neste título é que os itens da tal armadura (e alguns outros presentes no antecessor) estão localizados em locais variados, como se fossem uma espécie de herança passada de geração para geração. Por falar nisso, Dragon Quest V: Hand of Heavenly Bride também apresenta um avanço dividido em etapas da vida do protagonista, sendo que a principal decisão a ser tomada e a que muda os caminhos da aventura está na segunda, quando o personagem deve escolher uma garota para casar - quem jogou Phantasy Star III no Mega Drive ou no Virtual Console já está familiarizado com tal sistema, que é uma grande sacada e aumenta consideravelmente o fator replay.

Outra coisa interessante é o que apelidamos de "fator Pokémon fora de época": durante a jornada é possível recrutar alguns monstros para ajudar em batalhas (que continuam seguindo o sistema de turnos) e isso também já eleva um pouco o tempo de vida útil do jogo. São diversas opções e dificilmente você terá todos os guerreiros em sua equipe numa primeira partida sem dedicar um tempo extra especialmente para tal finalidade.

Saindo do sistema de jogo e entrando nos aspectos mais técnicos, encontramos aqui uma das falhas de Dragon Quest V e que demonstra os sinais de cansaço do título: queda de frames. Em batalhas, geralmente uma magia que afeta todos os oponentes tem o seu quadro de animação reduzido, da mesma forma que a movimentação dos personagens em certos pontos do mapa. Claro, não é algo que vá atrapalhar consideravelmente o desempenho, mas é algo que poderia (e deveria) ser revisto pela desenvolvedora.

Pesando prós e contras, Dragon Quest V: Hand of Heavenly Bride é um título que merece ser jogado tanto pelos fãs da série quanto por aqueles que curtem um bom RPG. Além disso, temos em mão um jogo que exigirá pouco mais de 30 horas para ser concluído e já deixa ansioso para Dragon Quest VI: Realms of Reverie, o próximo título da série.

– Douglas Vieira



FICHA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Square Enix
Desenvolvimento: Square Enix
Gênero: RPG
Número de Jogadores: 1



NOTA 8.5



Gráficos: 7.5
Som: 8.0
Jogabilidade: 8.5
Diversão: 7.0
Replay: 7.0



Super lançamentos
na sua mira.
Resident Evil 5
Lançamentos
Entrega rápida
SEDEX
Acesse o site da Disk Games e
adquira mais ação para sua casa.
www.diskgames.com.br
Assistência técnica
(19) 3741 4103
Vendas on-line
Site seguro
DISK GAMES
pagseguro
Itaú
Boleto
10x
VISA
12x
MasterCard
Hipercard
Aura
15x
Av. Alberto Sarmento, 725 - Bonfim - Campinas - SP - Tel.: (19) 3741.4100



COM A PRINCESA METIDA, você só obedece!





REAPROVEITAMENTO DE MONSTROS

Curiosamente, My World My Way traz muitos monstros já vistos no outro RPG lançado pela Atlus no DS, Master of the Monster Lair, avançando nas similaridades que os dois títulos produzidos pela Global A compartilham.

MY WORLD, MY WAY

O REINO DA PRINCESINHA MIMADA

Em um mercado repleto de cópias, títulos poucos originais, sequências repetitivas e uma grande insistência no uso de clichês, a Atlus continua se destacando por sua linha de jogos inovadores, criativos e que desafiam as percepções já esperadas da mesmice da indústria. Torcendo o nariz para a falta de apelo ocidental em certas produções nipônicas, a japonesa faz questão de trazer para o nosso lado do mundo séries excelentes como Persona e Trauma Center, e agora nos premia com um JRPG raro, que não se detém no formato padrão que tem destruído o gênero nos últimos anos.

My World My Way é criativo do início ao fim, e não por utilizar insistentemente a tela de toque ou algum outro recurso exclusivo do portátil da Nintendo. Este simpático RPG segue pela rota alternativa das mecânicas já conhecidas neste tipo de epopéia, tanto no sistema de jogo como na apresentação.

Curto e grosso, o jogo inicia apresentando a nossa heroína - ou o mais próximo disso -, uma princesa mimada, apaixonada por seus caros vestidos e seus bem cuidados cabelos. Porém, cansada dos pretendentes irrisórios à sua mão, a loirinha se enamora por um aventureiro, que não a aceita ao seu lado antes que ela provasse o seu valor no campo das longas e perigosas odisséias. E é aí que começa a aventura da divertida Elise e seus mimos.

PRINCESINHA CASCA GROSSA

A simpatia da protagonista, extremamente bem caracterizada, dá o tom humorístico da jornada coberta por uma máscara de mangá e anime clássica, e é importante observar que o conhecido traçado japonês em nada se assemelha com a jogabilidade que temos visto nos últimos lançamentos do gênero. Ainda que a navegação seja majoritariamente realizada através de menus - no campo, nas cidades, nos diálogos, o que parece marca registrada da Atlus -, e que o sistema tenha um ar talvez arcaico demais para os padrões atuais, a fluidez com que tudo funciona garante uma experiência diferenciada em My World My Way, pois o jogo justifica as suas razões de ser tão simples, e isso lhe confere muita personalidade.

O equilíbrio do jogo, e o que o difere da grande maioria, vem na forma dos Pout Points. São pontos que podem ser utilizados para quase tudo - enfraquecer inimigos, abrir arcas de tesouros, dobrar experiência, etc -, e a liberdade com que o sistema pode ser usado é o que justifica o fato de ser "o meu mundo do meu jeito", conforme afirma o título. Ainda assim, o jogo consegue equilibrar sempre suas ações dificultando aspectos contrários daqueles que você opta por facilitar, então não espere dessa jornada um passeio no parque simplesmente pela sua atmosfera de garotinha.

Dito isso, o jogo tem aquele acabamento típico da Atlus, o que pode ser algo ruim para muitos. Mas quem se adaptar a navegação predominante de menus, encontrará um dos RPGs mais profundos e satisfatórios que o DS pode oferecer.

– Geraldo Figueiras

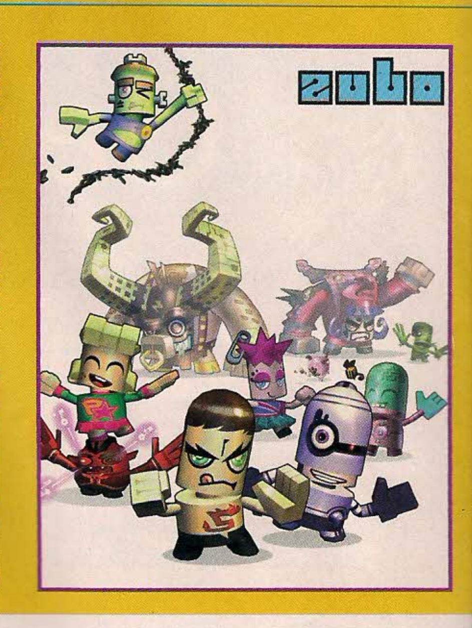
FICHA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Atlus
Desenvolvimento: Global A
Gênero: RPG
Número de Jogadores: 1

Gráficos: 8.0
Som: 6.5
Jogabilidade: 8.5
Diversão: 7.5
Replay: 8.0

NOTA 8.0





PARECE LEGO com monstrinhos

ZUBO

COMBATES MUSICAIS DÃO O TOM DA PARTIDA

Zubo é um jogo curioso. Atrás de sua cara básica de "mais um jogo de aventura para o DS" se esconde uma mecânica destacada de combates musicais que dá o tom geral do universo criado para o título.

O seu personagem, coadjuvante e um mero titereiro dos pequenos Zubos, cai - sem grandes explicações - no mundo de Zubalon, e conforme avança vai recrutando cada vez mais destas pequenas criaturas para combater as malfeitorias de seus inimigos, os Zombos. Sim, você já viu essa história antes, alguns zilhões de vezes. O que se sobressai em Zubo é a temática musical, e como ela é utilizada para dar andamento à história.

Os combates são semelhantes a um RPG por turnos, e o campo de batalha é ativado ao entrar em contato com algum Zombo no mapa. Você seleciona um dos três Zubos disponíveis na sua equipe no momento, o golpe a ser utilizado, e o alvo. Mas para o movimento ter 100% de sucesso, você deve utilizar a stylus e acertar a tela de toque no ritmo certo, orientado por um contorno ao redor do personagem que vai fechando no mesmo - lembrando as esferas de Elite Beat Agents. Além do sistema ser funcional e divertido, as animações dos golpes são um show a parte, com movimentos criativos e extremamente cômicos que interagem de diferentes formas com a música. Os combates só pecam pelos loadings, que poderiam ser um pouco mais curtos.

NEM TUDO É MÚSICA PARA OS OUVIDOS

Os cinco estágios do jogo são bem extensos, os cinqüenta Zubos que podem ser utilizados são bem diferenciados uns dos outros, e tudo isso contribuí para uma jornada longa no decorrer do jogo. O problema é que faz falta uma história mais elaborada ao redor da idéia musical do jogo, que serviria de impulso para persistir na aventura. Mesmo que tudo remeta a este universo específico, com alusões a concertos e camarins, os objetivos não passam de fetch quests para justificar mais combates, e isso deixa o jogo com um certo ar de flash game que uma proposta tão interessante assim não merecia.

A parte musical também deixa um pouco a desejar. Ainda que a interatividade das músicas com cada ação dos pequenos Zubos durante os combates seja extremamente cativante, à trilha sonora faltou um compositor que a transformasse no chamariz do jogo.

Mas nada disso impede que Zubo proporcione algumas boas horas com o portátil em mãos. Uma vez que grande parte da aventura consiste de combates por turno, e estes são executados com grande fluidez, é cativante jogar alguns minutos a mais para conhecer mais um Zubo e seus tresloucados movimentos de luta. O multiplayer complementa a experiência em grande estilo, pois os combates diretos exigem uma certa dose de estratégia por parte do jogador ao selecionar a criaturinha mais adequada para a luta.

E não esqueça: jogue o tempo todo com fones de ouvido.

— Geraldo Figueiras



FICHA

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Electronic Arts
Desenvolvimento: EA Bright Light
Gênero: Ação Musical
Número de Jogadores: 1

NOTA 8.0

Gráficos: 8.0
Som: 6.5
Jogabilidade: 8.5
Diversão: 7.5
Replay: 8.0

NINTENDO DSi

Tocar é legal. Tirar foto e gravar som também. O modelo definitivo do portátil mais vendido do mundo chega com resplendor e glória... e nós testamos a versão americana primeiro!
— Odir Brandão



É ESSE O NOVO E INCRÍVEL portatil de duas telas

Chega de esperar, chega de ouvir comentários dos japoneses sortudos que já têm o mais novo canivete suíço da Nintendo desde novembro do ano passado. O DSi americano finalmente está entre nós. O aparelho com mais funções multimídia da história da Nintendo nasceu.

Para você que passou uma temporada de férias no Reino dos Cogumelos, explico: o Nintendo DS ganhou um terceiro modelo, batizado de "DSi", que suporta exatamente os mesmos jogos das outras versões do portátil, a diferença está no visual e em algumas novas genialidades, das quais falaremos mais a fundo nas páginas seguintes.

Quando o DS Lite chegou, logo a primeira versão passou a ser chamada de "DS fat", uma brincadeira por ele ser mais gordinho do que o Lite. Agora com o DSi, os dois modelos antecessores caem definitivamente de moda. Em resumo, você que nunca teve o famoso portátil de duas telas, não tem mais desculpas ou motivos para não comprá-lo agora; e você que já tem, também não pode continuar vivendo sem o DSi e suas características únicas e que transcendem as barreiras da palavra "impressionante".

PRIMEIRAS OBSERVAÇÕES

O DSi é 12% mais fino do que o Lite - algo imperceptível, na verdade - e um pouquinho mais pesado, porém isso também é pouco relevante já que não atrapalha em nada.

Na cor cinza, o recarregador é um pouco maior e mais espesso do que o do Lite e só funciona em 110 volts. Um ponto curioso é que, desta vez, o recarregador do novo modelo não funciona nos velhos DS.

A caixa também é um pouco maior do que a anterior, mas o mais interessante nesse aspecto é o manual principal que vem dentro - o maior que eu já vi na vida para um videogame. Dentro do pacote também você encontrará uma canetinha stylus de reserva, que por sua vez é ligeiramente maior do que a stylus do Lite.

Na hora da pegada, uma surpresa: a textura do DSi é bem mais áspera e fosca, os tempos do acrílico que refletia sua imagem e ficava cheio de marcas de dedo parece ter chegado ao fim. É estranho em um primeiro momento, mas logo você confessa que ficou mais charmoso.

Pela primeira vez desde a transição do Game Boy Color para o Game Boy Advance,

TRÊS INDICADORES



Agora o DS mostra três luzes coloridas. Fique ligado no que significa cada uma delas:

Wireless LED
Fica na cor amarela quando a comunicação está sendo usada e permanece piscando quando está enviando ou recebendo dados

Carregador LED
Indica, com uma luz laranja, quando a bateria do DSi está sendo recarregada. A luz se apaga por completo para indicar que a bateria está 100% cheia.

Power LED
Indica o estado atual da bateria quando o DSi está ligado. Na luz azul significa que a bateria está cheia, vermelho avisa que a energia da bateria está acabando e vermelho piscando significa "salve seu progresso agora mesmo!".

SORRIA VOCÊ ESTÁ SENDO FILMADO

Em um dos jogos disponíveis no DSiWare você ativa a câmera para reconhecer seus movimentos e reproduzi-los no jogo. Erguendo as mãos você pega estrelas no ar e faz muitos outros gestos com o corpo em minigames no melhor estilo WarioWare. Mas o principal é que não só jogos do shop virtual vão usar a câmera - muitos jogos que serão comercializados em caixa e vendidos em lojas físicas serão exclusivos do DSi. Só para esclarecer, o DSi é compatível com todos os jogos lançados para o sistema Nintendo DS e mais títulos continuam chegando a todo momento, a diferença é agora também teremos os "especialmente desenvolvidos para o DSi"; no geral esses jogos devem explorar as duas câmeras integradas.

a tela também aumentou. Não tanto quanto naquela época, mas significativamente - de 7, 62 centimetros do Lite foi para aproximadamente 8, 25. O direcional e os botões estão menos sobressaltados e mais firmes, proporcionando mais conforto na hora de jogar e melhorando sua performance na hora do sneaking em Mario Kart DS.

Ao ligar o DSi pela primeira vez é obrigatório preencher algumas informações básicas, como a linguagem do sistema - inglês, francês e espanhol são as opções da versão americana - e escolher o país em que mora dentre uma extensa listagem que inclui o Brasil. Posteriormente nas configurações, você pode ligar ou desligar o Wi-Fi; cadastrar um novo ponto de acesso sem fio; editar informações pessoais, de relógio e alarme; testar o microfone, formatar a memória do sistema etc.

Outra mudança estética é a opção de ajuste de volume, que agora está na lateral esquerda do DSi e ganhou botões individuais para o controle do som. Os níveis de luz da tela continuam e, para não ter que ir até o menu específico de configuração, basta segurar o botão select e alterá-lo com os botões do volume.

O PictoArt, a sala de chat e rabiscos do DS, continua lá em seu cantinho e igualmente sem suporte online. A única diferença é que agora você pode desenhar ou escrever colorido, usando a palheta de cores do arco-íris.

MEMÓRIA DE ELEFANTE

A Nintendo resolveu atender as orações de todos os fãs e enfim permitiu o uso nativo de cartões SD para, ao menos, ouvir músicas e ver fotos tiradas com a câmera. O slot de cartão SD fica localizado na lateral direita do DSi, protegido por uma tampa parcialmente removível.

O slot de cartão de memória suporta os novos cartões SDHC de maior capacidade, então fique tranqüilo, não importa o tamanho da sua família ou da sua rede de amigos, você poderá mostrar todas as fotos com muito estilo no DSi.

Obviamente, cartãos miniSD e microSD também são perfeitamente compatívels desde que você os utilize com um adaptador SD.

EVOLUÇÃO DA REVOLUÇÃO. E VICE-VERSA.

O menu principal do DSi foi totalmente reformulado. Agora há uma barra de navegação horizontal na tela inferior, enquanto a tela de cima sempre exibe uma fotografia do álbum - cada vez que você abre o seu aparelho, a foto de destaque muda aleatoriamente. Entenda agora cada nova e surpreendente função exclusiva do DSi!

Nintendo DSi Camera - muito mais do que aparenta ser

A câmera é a grande novidade do DSi. E, na falta de uma, ele tem duas. A primeira câmera está exatamente no centro do aparelhinho, bem ao lado do microfone. A segunda, ainda melhor, fica "do lado de fora", no canto diagonal da tampa. Para "bater a foto", basta um toque suave no botão L ou R. Se a qualidade é suficiente para tirar ótimas fotos? Com toda certeza! Usar a câmera do celular virou coisa do passado...

E como estamos falando da Nintendo, é claro que tem mais: o DSi tem um poderoso editor de imagens, para deixar qualquer portátil concorrente ou celular morrendo de inveja.

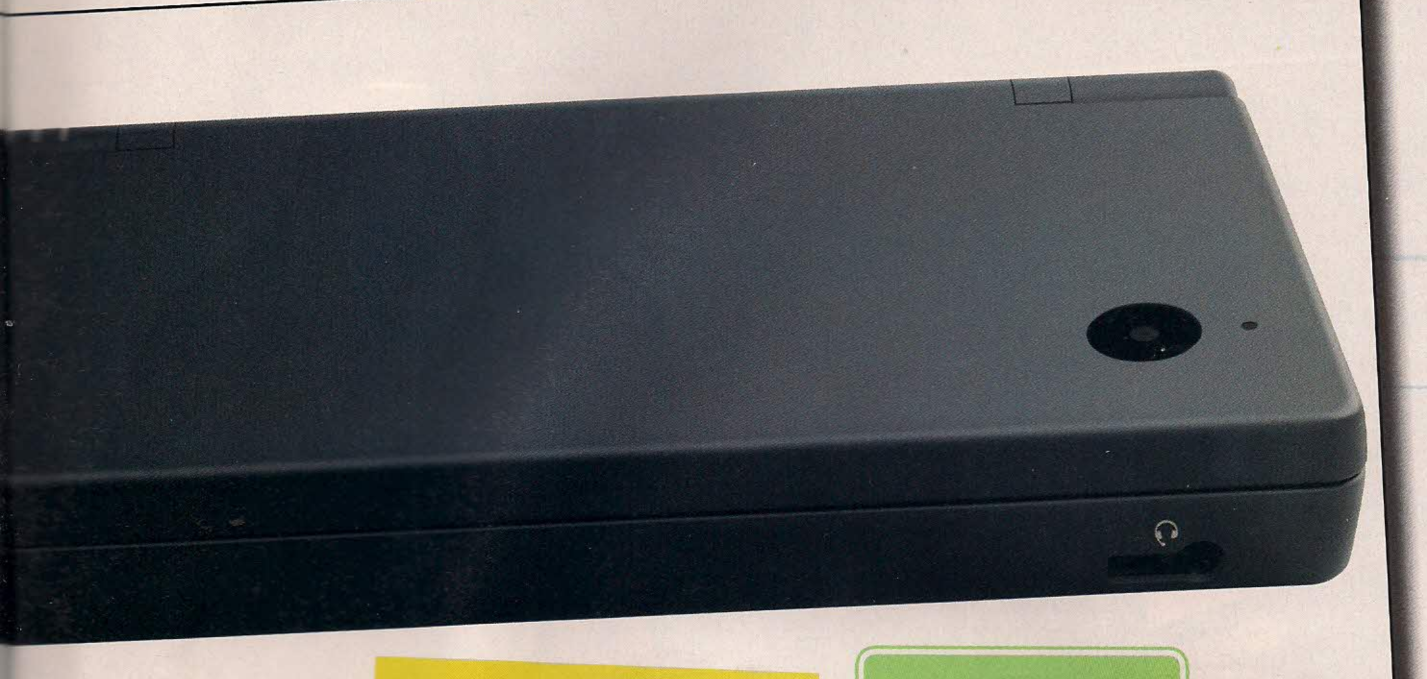
São ao todo 11 lentes diferentes, que na verdade adicionam as características mais inusitadas para a sua foto. Além de tirar fotos sem alteração, você pode distorcer no ponto que quiser usando a stylus; dese-

DURAÇÃO APROXIMADA DA BATERIA EM TEMPO DE USO

Brilho da tela	duração
Nível 1	aprox. 9-14 horas
Nível 2	aprox. 8-12 horas
Nível 3	aprox. 6-9 horas
Nível 4	aprox. 4-6 horas
Nível 5	aprox. 3-4 horas



FAÇA SUA NAMORADA ficar bem "gatinha"!



ELEGANTE, leve, bonito e muito moderno

nhos pré-definidos (como por exemplo balões de diálogo e flores); deixar a foto preto-e-branco e destacar apenas a cor original de um objeto; alterar a cor de uma cena; espelhar as fotos múltiplas vezes e nas mais diferentes formas; adicionar nariz de porco, gotas de lágrima e outros efeitos em um rosto (com reconhecimento automático de posição); fundir dois rostos em um só e muito, muito mais!

Tirou muitas fotos? Legal, agora é hora de ver e mostrar para todos os seus amigos! As imagens vão passando automaticamente ao som de uma música de fundo que você mesmo determina, mas o mais bacana é que você pode escolher a visualização em tela dupla: coloque o DSi de pé em cima de uma mesa, como se fosse um livro semi aberto, e assista as fotos preencherem as duas telas com harmonia.

Por fim, você ainda pode fazer marcações em cada foto para agrupá-las, o que é muito útil para organização quando seu estoque estiver gigantesco. Por falar em organização, um calendário completo ainda separa por data as suas criações.

Nintendo DSi Sound - grave com qualidade e seja o DJ da festa

A segunda novidade arrasa-quarteirão do novo portátil da Big N envolve uma função já presente nos modelos anteriores, mas que agora recebe a atenção que tanto merecia: o microfone. Quem diria que o reconhecimento de voz que era útil para treinar os cãezinhos de Nintendogs e aparecia em alguns outros poucos títulos iria ganhar um espaço só dele no menu principal.

Se brincar com as câmeras já é algo divertido, aprontar com o gravador do DSi é fenomenalmente hilário - foi um dos momentos mais felizes que eu presenciei na redação, aliás. Funciona basicamente assim: grave uma sequência de sons no microfone e depois edite e controle cada um deles da maneira que sua criatividade permitir. Por exemplo, você pode criar um diálogo engraçado e alterar as vozes dos participantes para tons robóticos, graves, maléficos, estridentes e rápidos. Ou falar algo e depois ouvir a frase invertida para observar o quão bizarra ela se tornou.

Assim como nas lentes, as opções são várias e os resultados sempre diferentes. Como se não bastasse esse modo de criação, você ainda pode editar músicas direto do SD Card, com os mesmos esquemas de distorção, um equalizador com diversas animações incríveis e acompanhamento interativo com os botões L e R no som de palmas, sapateado, bateria, moedas do Mario e outros. É o tipo de função que nunca vai perder a graça.

DSi Shop - seu canal de compras móvel

O DSi é o "point Nintendista" para compras periódicas utilizando o Nintendo DSi Points, cartões pré-pagos similares aos Wii Points. Será com esses pontos que você vai comprar todo e qualquer conteúdo que a Nintendo disponibilizar no canal.

Para acessar o DSi Shop, é claro, é necessário uma conexão Wi-Fi. O mesmo vale para os pontos que são comprados via cartão de crédito internacional. Os downloads feitos ficam armazenados no próprio aparelho, em janelinhas do menu principal para fácil acesso quando quiser, algo claramente inspirado no menu do Wii. Mas, espera, que tipo de conteúdo a Nintendo deverá publicar no DSi Shop? A resposta é animadora: jogos inéditos e especialmente desenvolvidos para usar as habilidades únicas do novo modelo do DS, como por exemplo a câmera. Além de outros aplicativos como o Browser para navegar na internet de graça via Wi-Fi. Em outras palavras, é um tipo de "WiiWare portátil".

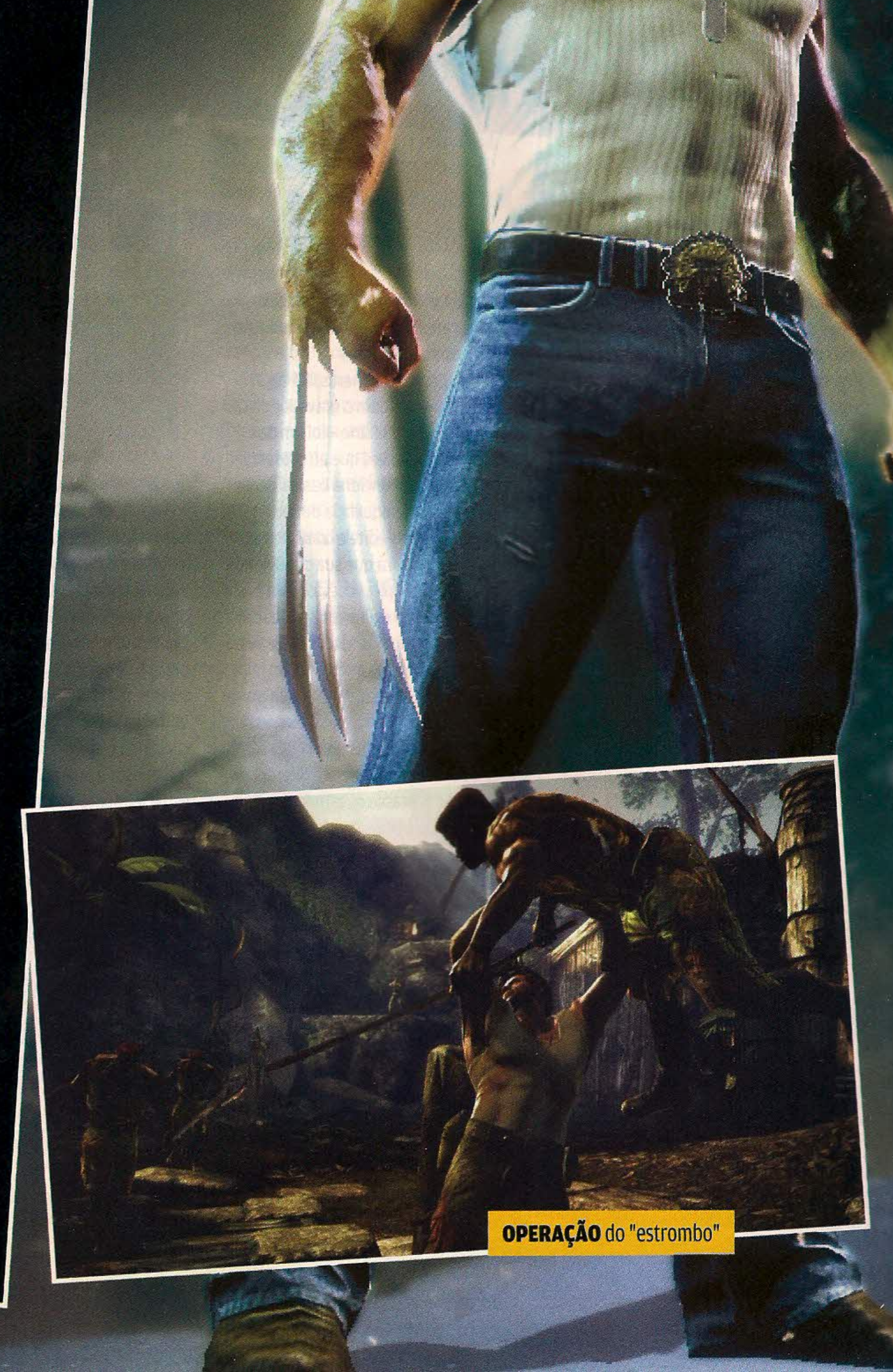
Aliás, a WayForward, mesma desenvolvedora de LIT para o WiiWare, anunciou seu primeiro jogo exclusivo para o serviço de download do DSi: Mighty Flip Champs, um puzzle em que você irá controlar a personagem Alta em cenários que utilizam simultaneamente as duas telas do DSi. Os cenários "viram" como páginas de um livro mágico e todo o ambiente sofrerá constante mudança. NW

FIM DA PIRATARIA?

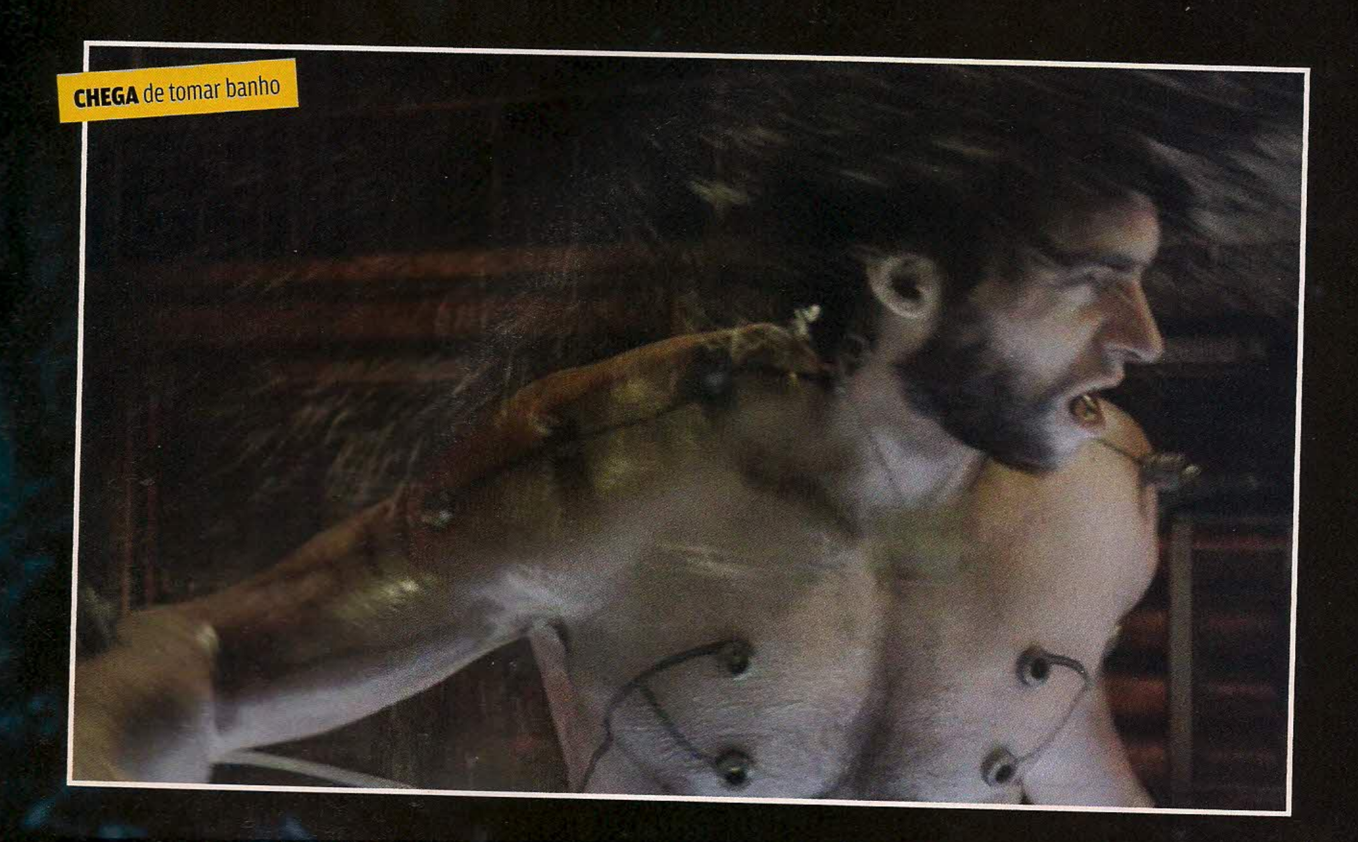
A Nintendo promete se esforçar para combater a pirataria no DSi. Já desde o lançamento, nenhum flashcard existente funciona no novo portátil. A Nintendo também pretende lançar novas atualizações regularmente para dificultar outros meios de pirataria.

INSTINTOS SELVAGENS

Tudo sobre a selvageria de Wolverine no mundo dos games
– Rodrigo Ortiz



OPERAÇÃO do "estrombo"



CHEGA de tomar banho

Ele é baixinho e esquentado, e vai te fazer em pedaços se você chamá-lo de "baixinho" ou "esquentado". Ele tem um corte de cabelo esquisito e já usou vários uniformes colados estranhos e chamativos. Ele tem garras e é praticamente imortal. Mas todo mundo gosta dele (exceto, obviamente, suas vítimas). Claro que estamos falando de Wolverine.

O herói, que surgiu nas revistas do Incrível Hulk, ganhou fama principalmente como membro dos X-Men, também, claro graças a seus poderes e atitude únicos. Participando de vários outros grupos no decorrer dos anos, o (anti-)herói ganhou vários nomes, como Logan ou "Arma X", mas sem nunca abandonar a alcunha animalesca. Agora, aproveitando o lançamento de seu mais novo filme, Logan vai voltar à ativa no mundo dos games. Vejamos o que podemos esperar desta vez.

O que você faria se descobrisse que existe um canadense com garras, instintos animais, força e agilidade sobre-humana, além de um fator de regeneração extremamente alto que permite que cure praticamente qualquer ferida em questão de segundos, além de sobreviver a doenças, venenos, toxinas e assim envelhecer mais devagar? A maioria de nós sairia correndo na hora, mas os responsáveis pelo projeto governamental Arma X (Weapon X) viram em Wolverine a oportunidade perfeita de criar um supersoldado, tornando o mutante ainda mais mortal ao adicionar o quase-indestrutível metal Adamantium a todo seu esqueleto, incluindo às suas garras. Depois disso, eles se arrependeram.

Este é basicamente o enredo de X-Men Origins: Wolverine, game que acompanha o lançamento do filme de mesmo nome. Contando a história do personagem, poderemos acompanhá-lo conforme ele é capturado, foge, e passa a caçar (e ser caçado) pelos responsáveis pelo experimento. O game, como é tradicional aos jogos de super-heróis, explorará além do enredo do filme, porém não foi revelado quanto além.

UNHAS E DENTES

Wolverine sempre foi conhecido por sua brutalidade. Nos quadrinhos, é um personagem do tipo que não pensa duas vezes em espalhar as entranhas de seus inimigos para todo lado, se precisar (ou, às vezes, até mesmo sem precisar). Por que será então que várias aparições do personagem no mundo dos games foram "moderadas", tanto no sangue quanto na brutalidade?

Foi pensando nisso que o time de desenvolvimento trabalhou duro para trazer o verdadeiro espírito de Wolverine. "Eu sou o Wolverine, por que não posso simplesmente cortá-lo [o inimigo] ao meio?", questiona Dan Vondrak, líder de projeto na Raven. A promessa é de, pela primeira vez, teremos uma encarnação "de verdade" do herói.

X-Men Origins: Wolverine

Produção: Activision

Desenvolvimento: Raven Software, Amaze Entertainment

Plataforma: Wii, DS

Gênero: Ação

Jogadores: 1


GOLPES INCRÍVEIS e muitos combos

HISTÓRICO DE BATALHAS

Wolverine entrou no universo Nintendo cedo, e desde então participou de muitas aventuras. Além de várias aparições com papéis mais secundários em games da Marvel, principalmente dos X-Men, o mutante já estrelou diversos games próprios. Conheça abaixo o passado do baixinho:

WOLVERINE (1991)

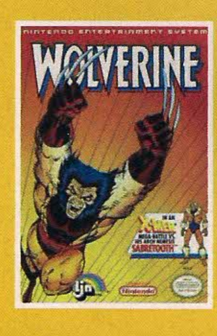
Produção: LJN
Desenvolvimento: Software Creations
Plataforma: NES
Gênero: Ação
Jogadores: 1

Para a primeira aventura solo de Wolverine, nada mais adequado que chamá-la de Wolverine. Um side-scroller simples, tudo começa quando o herói é capturado por Magneto, que o prende em uma ilha deserta. Lá, ele deverá passar por vários desafios e cenários enfrentando vilões como Dentes-de-Sabre. Outros personagens da série X-Men, como Jubileu e Psylocke, também foram capturados por Magneto e dão as caras durante as fases. É possível salvá-los em salas secretas, recebendo ajuda ou conselhos deles.

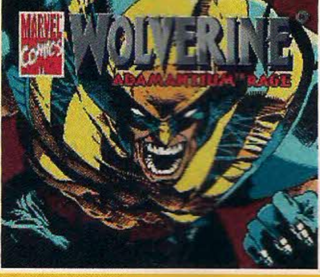
A ação é simples - pular, se abaixar, chutar e socar. As garras devem ser ativadas separadamente, com o botão select, ao custo da energia do herói – o que não faz muito sentido. Ao que parece, a "maldição dos jogos baseados em quadrinhos/filmes" também existia nessa época.

O desafio é grande, no sentido de que alguns elementos na época tradicionais ao estilo, como a invencibilidade temporária após receber dano (quando o personagem fica "piscando"), não existem, sendo que é fácil perder vida rapidamente. Isso leva a muito cuidado no uso das garras - se você não jogar bem, quase não poderá usá-las, para não morrer. Se estiver muito machucado, encontre hambúrgueres e refrigerantes (!?) no cenário para recuperar vida. Vencer inimigos e coletar certos itens também aumenta uma barra de "berserker rage", um modo de "fúria" que facilita acabar com os vilões, mas tira o controle do jogador.

Os cenários, tentando reproduzir o clima dos quadrinhos, incluem locais variados, cada um com seus inimigos exclusivos. Elementos pouco trabalhados na época também marcaram presença, como fases subaquáticas, contando com um marcador de ar. Se os gráficos parecem fracos para hoje, na época se mostraram muito bons.









WOLVERINE: ADAMANTIUM RAGE (1994)

Produção: LJN
Desenvolvimento: Bits Studio
Plataforma: Super Nintendo
Gênero: Platformer
Jogadores: 1

Tudo começa quando Wolverine recebe um contato de uma transmissão misteriosa por computador - alguém com informações sobre seu passado (parte dos games gira em torno do passado de Wolverine - falta de criatividade?). O encontro o leva a um laboratório cheio de guardas e robôs, e a partir daí Logan parte em uma jornada em busca de seu passado perdido, encontrando diversos inimigos e vilões da série.

Com uma jogabilidade que lembra o Wolverine para NES, temos fases largas, com vários andares, onde Wolverine deve

Usando suas garras, Wolverine poderá acabar com seus inimigos com uma série de golpes, baseados em três simples comandos: ataques leves, pesados e arremessos. Combine isso a pulos e uma infinidade de situações para ter um sistema de luta corpo-a-corpo que parte do simples para trazer uma grande experiência final, permitindo combos longos e elaborados sem estressar os jogadores na hora da execução dos movimentos.

O foco será grande na fluidez: já que Logan possui reflexos acima do normal, lutas com diversos inimigos ao mesmo tempo serão comuns, tudo isso em alta velocidade. "Após jogar Wolverine, as pessoas ficarão nervosas com a lentidão de outros jogos de ação", comenta Vondrak. Pense agora que o game utilizará, no Wii, o Remote - realmente tomaremos parte da ação conforme picamos inimigos depois de inimigos.

As lutas se passarão pelas mais variadas situações, permitindo soluções incomuns (e brutais) para duelos usando objetos do cenário, como se picar o inimigo com as garras já não fosse o suficiente. Vale lembrar que as lutas não se limitarão a inimigos humanos, armados ou não - teremos robôs sentinelas, helicópteros e outros, permitindo cenas de luta extremamente cinemáticas.

Um ponto alto dos combates será a possibilidade de personalização: Conforme luta, Logan ganha pontos de experiência e habilidade. Estes, por sua vez, podem ser usados para destravar novos golpes, assim como "comprar" power-ups que garantem melhorias a seus poderes.

SUPER-PODEROSO

Os vários poderes de Wolverine estarão à plena disposição do jogador, como nunca feito antes. Já ficou claro que as capacidades físicas - força, agilidade, garras e esqueleto de adamantium - ganharam muita atenção do time, tomando possivelmente o foco principal da produção.

Mas seus dons não param por aí. Seus sentidos animais também poderão ser utilizados pelos jogadores durante o jogo.

pular e matar um número de inimigos para prosseguir de cenário em cenário, podendo, ainda, destruir portas com ataques para abrir novos caminhos. A vida do herói, marcada por um 100%, pode ser recuperada lentamente graças a seus poderes de regeneração, bastava esperar. Vale lembrar que existem itens e melhorias ocultos em cada fase, para melhorar (ou facilitar?) a situação.

Na hora da luta, temos as porradas e ataques com garras de sempre (sem limitações de uso, diferente do NES), com um grande destaque para a variedade: diferentes combinações de botões permitem uma enorme seleção de ataques que vão de ganchos e saltos combinados com garras a voadoras e ataques berserker, onde Wolverine perde o controle. As garras também garantem a possibilidade de escalar qualquer parede e até o teto, algo que poucos games exploraram. Chegando ao fim de cada fase, como regra, enfrentamos um chefe dentre a extensa galeria de vilões do personagem.

O game se destaca também pela qualidade gráfica, com ótimos gráficos e animações, além de, entre uma fase e outra, ilustrações para contar a história. Por fim, um ponto "negativo" que se repetiria por outros games da franquia é a dificuldade - há quem afirme que este seja um dos games mais difíceis do personagem.

MARVEL SUPER HEROES: WAR OF THE GEMS (1996)

Produção: Capcom
Desenvolvimento: Capcom
Plataforma: Super Nintendo Entertainment System
Gênero: Side-scroller
Jogadores: 1

Baseado nos eventos dos enredos das mini-séries Infinity Gauntlet e Inifinity War, dos quadrinhos Marvel, a aventura é considerada uma descendente indireta de X-Men: Mutant Apocalypse (SNES, 1995), assim como uma possível originária da série de luta Marvel Super Heroes, para arcade, também da Capcom.

Nessa história, Adam Walock convoca os maiores heróis do universo Marvel para coletar as pedras mágicas conhecidas como Infinity Gems e impedir que elas caiam nas mãos do vilão Thanos. Cinco heróis são escolhidos: Capitão América, Homem de Ferro, Homem-Aranha, Hulk e, claro, Wolverine. Você, caro leitor, deve estar se perguntando: "Peraí, não era uma matéria sobre o Wolverine? Não eram os jogos estrelados por ele?" De certa maneira, Wolverine é uma co-estrela em War of the Gems, e como não há a presença de nenhum dos outros X-Men, temos algo que realmente fugiu da regra. Aliás, vale lembrar, a versão de Wolverine, na questão de movimentos, golpes e dublagem feita pela Capcom foi uma das melhores a agraciar o mundo dos games.



Em cada fase o jogador deve escolher um entre os cinco para atravessar diversos locais na Terra e fora dela, num total de 9 fases, contando a batalha final com Thanos. Cada personagem conta com sua barra de vida separada, de modo que se terminar a missão quase morto, a melhor opção é deixar o personagem na reserva até poder curá-lo. Aqui entram em cena itens coletáveis que podem ser usados entre cada missão, para curar ou reviver os personagens.

Durante o game, os jogadores podem coletar Infinity Gems que, entre uma missão e outra, podem ser equipadas no seu personagem de escolha, garantindo habilidades especiais únicas. O game é um prato cheio para os fãs da Marvel, já que, além dos principais, o game conta com versões "Doppelganger" (cópia idêntica) de vários personagens da série, incluindo o Demolidor, o Surfista Preatedo, entre outros, além da presença de vilões como Doutor Destino e Blackheart.



QUER QUE ELE COCE suas costas?

"CADÊ MINHA LIXA DE UNHAS?"



Isso garante que Logan localize plataformas e caminhos ocultos, inimigos escondidos, e também terá destaque em alguns chefões, facilitando a localização de pontos fracos, entre outros.

Por mais que tudo isso seja interessantíssimo, o fato é que pela primeira vez o principal poder de Wolverine, seu fator de regeneração, será utilizado propriamente. Chega de durar o mesmo que qualquer outra pessoa: Logan será realmente super-resistente, agüentando muito mais pancadas, tiros, cortes e explosões que qualquer oponente. Mas não é só ao levar porrada e continuar em pé que faz juz ao poder - é o fato dos ferimentos do mutante realmente ficarem visíveis. Poderemos ver nacos de carne faltando, mostrando o que tiver embaixo. Sim, Logan pode ficar bem destruído e continuar lutando. E, claro, poderemos ver cada um desses machucados fechar e Logan se recuperar, bastando "dar uma pausa" na pancadaria.

DETALHES À FLOR DA PELE

Buscando demonstrar fielmente tudo isso, o desenvolvimento trabalhou duro em todos elementos do game, desde modelos de personagem a cenários e efeitos especiais. Tudo para igualar o máximo o game ao filme, e torná-lo o mais real possível.

O principal ponto aqui é a aparência do herói: baseado no ator Hugh Jackman, que representa Wolverine no cinema, o modelo do personagem ganhou alguns músculos a mais, balanceando a aparência entre as versões do cinema e dos quadrinhos. Para representar em detalhes o fator de regeneração, o modelo foi feito de maneira a ser "destrutível", possuindo três "camadas": pele, músculos e esqueleto. Qualquer ataque que Logan sofrer pode destruir uma ou mais, mostrando as que estiverem embaixo, levando a resultados um pouco grotescos, porém extremamente detalhados. Quando o herói se recupera,





X-MEN: WOLVERINE'S RAGE (2001)

Produção: Digital Eclipse
Desenvolvimento: Activision
Plataforma: Game Boy Color
Gênero: Ação
Jogadores: 1

Tudo começa quando Lady Deathstrike (Lady Letal, na versão brasileira) descobre planos que a permitirão construir uma arma para derreter o esqueleto de Adamantium de Wolverine. O baixinho descobre e assim começa a persegui-la para impedir que seus planos se concretizem.

São 20 fases em estilo plataforma, levando Logan por vários cenários conforme faz picadinho de seus inimigos. Se acha que a aventura é longa demais para o GBC, vale lembrar que o game contou com um sistema de passwords, então não há problema.

Na prática, não há muita variedade - a aventura só leva Wolverine a pular e cortar inimigos repetidamente. Nada de quebra-cabeças ou desafios do gênero - por um lado, é adequado ao personagem e bom para quem só quer diversão descompromissada, mas também é algo que afasta muitos jogadores que não tem paciência para a repetição. Por outro lado, no aspecto gráfico, o game, para a época, conta com ótimas animações e desenhos muito próximos dos quadrinhos, principalmente no detalhamento de cenários.

Um destaque interessante é que este é um dos poucos games do histórico a realmente dar a atenção devida aos poderes de Logan: além das garras, ele pode utilizar seu fator de regeneração para recuperar vida. Para capturar sua "essência animal", o game também conta com um modo de fúria. Se o jogador atacar várias vezes rapidamente, Wolverine entra num modo enfurecido, atacando sem parar o que estiver pela frente. Por um lado, isso garante a destruição de todo tipo de inimigo, porém o jogador perde o controle dele, podendo cair de plataformas ou ir na direção errada, além de perder vida a cada vez que ativar esse modo.

X2: WOLVERINE'S REVENGE (2003)

Produção: Activision
Desenvolvimento: GenePool Software
Plataforma: Nintendo GameCube, Game Boy Advance
Gênero: Ação
Jogadores: 1

Lançado em 2003, junto do segundo filme dos X-Men, este game explorou um enredo paralelo exatamente sobre o que o novo game fez: as origens de Wolverine - ou pelo menos suas origens como cobaia do projeto Arma X, em um enredo escrito por Larry Hama, famoso roteirista de quadrinhos.

O jogo explora vários pontos do passado de Wolverine a partir do ponto que Professor Xavier e Fera descobrem que Logan está infectado por um vírus especial, chamado Shiva, que irá matá-lo em 48 horas caso ele não descubra uma cura. As coisas acabam por levá-lo às instalações do projeto Arma X - onde ele recebeu o implante de adamantium em seus ossos - para investigar, e a partir daí segue um enredo cheio de ação com Wolverine lutando contra os capangas do vilão



não importa o quanto sangue esteja espalhado ou o tamanho do ferimento, poderemos ver com detalhes a recuperação, com os ferimentos fechando.

Já que o dano é localizado, natural que outros elementos também fossem destruídos, então espere ver rombos na camisa de Logan que irá rasgar junto de seu corpo. Obviamente, já que ela não se restaura, isso pode levar a continuarmos a fase com a roupa rasgada - a desculpa perfeita para você que queria vê-lo sem camisa.

Nada é certo até o lançamento, mas ao que parece teremos mais um dos poucos games a escaparem da famosa maldição dos baseados em filmes. Estamos esperando ansiosamente.



QUEM NÃO MORRE, não teme

Professor Thornton, além da participação de vários outros personagens da série, incluindo favoritos como Magneto.

Se passando em terceira pessoa, temos uma aventura em 3D que leva Wolverine por diversos ambientes enchendo de pancadas soldados, criaturas, além dos grandes vilões. Incluindo - e você pensou que com ele era só brutalidade? - elementos de infiltração.

Todos seus talentos naturais estão disponíveis, incluindo seus sentidos animais (capacidade de detecção de presas por cheiro ou calor do corpo), agilidade, força, além, claro, de suas garras, cobertas de adamantium, que podem ser usadas a qualquer momento para realizar combinações diferentes dos ataques físicos comuns. Wolverine conta ainda com ataques chamados Combat Strike Moves, que iniciam animações cinemáticas. Mesmo com seu fator de regeneração, como em qualquer outro game, Wolverine não é imortal - mas não se aflija! Depois de certo ponto, o herói(?) entra num modo de fúria animal, onde suas habilidades melhoram.

VIDA E MORTE

Do ponto-de-vista de mecânica de jogo, parece contraditório fazer um game com um protagonista imortal, já que, teoricamente, Wolverine pode restaurar qualquer ferimento. Mas por mais divertido que seja picar seus inimigos, quem iria querer jogar uma aventura na qual é impossível perder?

Pensando nisso, os desenvolvedores chegaram a um sistema interessante: Logan terá duas barras de vida diferentes. A primeira irá mostrar o seu estado físico - ou seja, quanto mais picado, rasgado e destruído, mais baixa ela estará. Zerá-la, porém, não mata o herói. A segunda barra, que demonstra o estado vital de Logan, reflete sua vida "real", de modo que se esta zerar é o fim da linha. O jogador terá que prestar atenção para usar a recuperação de Logan para encher a primeira barra. Quando esta estiver cheia, a segunda também se preencherá. "Este sistema ao menos dá a sensação de perigo quando a barra vital estiver baixa," explica Dan Vondrak, líder de projeto. "Você pode morrer a qualquer momento e isso dá tempo para respirar fundo."

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

Chegou a hora de pegar o Wii Remote e Nunchuk para ter controle absoluto da partida com o jogo de futebol mais inovador e interativo de todos os tempos!
– Odir Brandão





OUTRORA CONHECIDO COMO "WINNING ELEVEN", o game marca golaço no Wii



O que você sabe sobre a série Pro Evolution Soccer em outros consoles? Esqueça! A franquia da Konami encontrou uma nova vida no Wii. Sabe quando você encontra um significado para sua vida e aí tudo passa a fazer sentido? PES agora se sente assim, na flor da idade, no auge da vida - tudo graças aos controles únicos do console branco da Nintendo, é claro.

A matemática é simples: jogabilidade única + boa vontade é = uma versão completamente diferente das outras. É assim que foi PES 2008, é assim que é o recém lançado PES 2009 para Wii.

Neste trilhar de sucesso a Konami é merecedora de todas as palmas, a empresa cujo quartel general está localizado em Tóquio não teve medo de pegar aquela velha receita de bolo do Pro Evolution e mudar tudo ao ponto de conseguir o que nenhuma outra empresa conseguiu: revolucionar o futebol nos videogames em pleno século XXI.

PRIMEIRA PARADA: TUTORIAL

O Wii foi o primeiro videogame a trazer uma nova rotina para o gamer: por causa dos controles, muitas vezes era preciso visitar as seções de tutoriais e treinamento antes de encarar o modo principal de um determinado jogo. Com PES 2009 não é diferente.

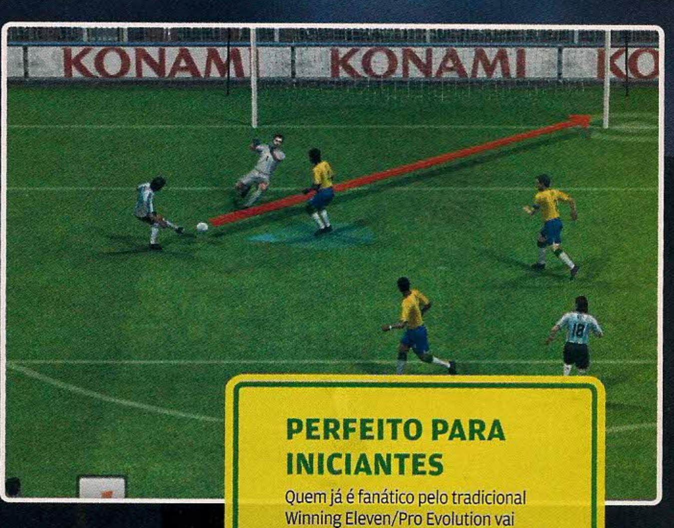
A menos que você tenha jogado bastante a edição do ano passado, você vai precisar entrar nas ótimas aulas explicativas e de treino para, só depois, começar a participar das primeiras partidas. O domínio de jogo acontece com o tempo de prática. Quanto mais treinar, mais irá arriscar dribles diferentes e jogadas mais ousadas. Para tanto, nesta nova versão a Konami separou cinco ótimos modos de treino para lhe ensinar as principais artimanhas da arte de jogar futebol com os controles do console da Nintendo. Como já dito, explorar essas aulas é estritamente recomendado, por mais longas que elas possam ser.

FAÇA O QUE QUISER

Nenhum esporte no mundo dos games consegue oferecer tanta precisão no toque de bola quanto a série Pro Evolution no Wii. Se você já jogou a versão 2008, sabe muito bem a sensação que este "domínio mágico da bola" é capaz de proporcionar.

Antes de entrarmos a fundo em PES09, entretanto, você precisa compreender o básico da sua grandiosa jogabilidade. Assim como na versão anterior, você aproveita os sensores de movimento para algumas ações, como por exemplo chutar a bola. Mas o grande segredo está no pointer: imagine um jogo aponte-e-clique em que você precisa dar comandos individuais para cada personagem no cenário (assim como é feito em um RTS), é dessa forma, com o Wii Remote apontando para a TV, que você controla os jogadores em tempo real no gramado.

Você entenderá melhor este esquema mais para frente. Aqui basta saber que esta jogabilidade abre um leque





PERFEITO PARA INICIANTES

Quem já é fanático pelo tradicional Winning Eleven/Pro Evolution vai precisar ter uma mente muito aberta para se acostumar com os novos comandos e a proposta "super casual". Por outro lado, se você é daqueles que sempre pensou que "futebol no videogame só era bom no Super Nintendo", com certeza vai se apaixonar pela precisão das ações no jogo. Uma das coisas que a Konami se esforçou para melhorar nesta versão 2009 foi o modo como tudo era muito automático com o Wii Remote e Nunchuk - agora há bem mais flexibilidade e equilíbrio em campo. E isso tudo só contribui para que qualquer perfil de jogador tenha, no mínimo, a vontade de treinar alguns lances e macetes.

incrível para armação de jogada, lançamentos ensaiados e muita estratégia mesmo com o jogador sem a bola. Tocar a redonda, aliás, é o ápice de PES 2009 no Wii - com o pointer você mira para onde quiser e joga a bola no pé de qualquer companheiro a vista.

AVANÇOS, NOVIDADES E MELHORIAS

A primeira grande mudança prática que você vai notar ao começar uma partida é que os passes receberam algumas delicadas mudanças e ficou para trás aquele estilo automático, truncado e difícil de roubar a bola. Agora tudo o que você precisa fazer é segurar o botão Z do Nunchuk quando um oponente estiver com a bola.

Assim, seu jogador fica colado nele, tentando roubar a bola, ao passo que você também pode selecionar com o Wii Remote outros jogadores ao redor para fazerem a linha de defesa simultaneamente. Lembre-se: com o "poder do pointer" você tem controle absoluto sobre os seus jogadores, então, por exemplo, enquanto você estiver marcando o oponente com o Z pode ir "desenhando linhas" na tela - ou seja, arrastando um jogador para a esquerda, o outro mais para o fundo, o outro mandando ajudar na marcação etc.

Ainda sobre os refinamentos que o sistema de defesa recebeu, afinal era um dos pontos mais criticados na versão do ano passado do jogo, interceptar a bola continua sendo uma "jogada para poucos". Não que seja difícil, mas, assim como muitas coisas em PES 2009, você precisa de muito treino para "pegar a manha"; e são habilidades como essa que farão toda a diferença entre o ganhar e o perder.

Para interceptar, primeiro você deve selecionar o atleta oponente e ficar atento ao momento do passe de bola para apertar o D-Pad na direção específica. Se (e somente "se") o seu timing for perfeito, seu jogador próximo ao lance vai correr em direção a bola e tocar nela antes do outro adversário.

Para quem jogou a versão 2008, outro "detalhe" que achará positivamente diferente é o sistema de chutes ao gol. Fazer gol continua sendo fácil demais a partir do momento que você domina os principais comandos e alguns mais avançados, porém agora são duas opções principais na hora da finalização.

A primeira é chacoalhando o Nunchuk de cinco maneiras diferentes, cada qual proporcionando um modo de chute respectivo em direção ao gol adversário. A outra lembra um pouco mais o modo tradicional: selecione um canto do gol com o Wii Remote e ao chutar com o botão B uma barra de força determina o poder do chute. O goleiro é sempre controlado automaticamente pela inteligência artificial, mas se estiver jogando contra um amigo ele pode escolher mandar o goleiro se adiantar em direção ao atacante com a pelota nos pés.

Cobranças de faltas, escanteios e pênaltis estão muito parecidos com o jogo de um ano atrás. O que estas cobranças têm em comum? As três não requerem habilidade do jogador, apenas pontaria e um pouco de sorte. Na penalidade máxima é só mirar exatamente onde você quer com o Wii Remote. Nas faltas com barreira e escanteios, então, nem há muito o que mirar, é só chutar - assim fica moleza fazer gol de cabeça, dá para determinar com exatidão onde a bola vai cair.

O JEITO DE JOGAR É POR CONTA DO FREGUÊS

Muitos tradicionalistas ficaram de cara amarrada quando viram a jogabilidade completamente diferente e não quiseram nem sequer dar uma chance para o título, ou foram direto com um preconceito.

Para tentar trazer estes conservadores para o branquinho da Nintendo, a Konami resolveu apostar na inserção de uma opção extra de controllers. O jogo aceita o Classic Controller e o Wii Remote na horizontal. Em ambos os casos a jogabilidade fica o mais tradicional possível, com todos os comandos mapeados em botões diferentes e sem uso dos sensores de movimento.

É quase olds-chool voltar a controlar os jogadores dessa forma, mas a alternativa é bem-vinda principalmente pra quem não conseguiu se acostumar com a nova proposta do jogo.

Outro ponto positivo é que isso aumenta a possibilidade multiplayer, já que você pode enfrentar alguém que prefere utilizar o controller clássico como nos tempos antigos ou mesmo jogar no cooperativo. Obviamente, jogando do modo tradicional não ficam aqueles vários riscos, círculos e setas dançando na tela, mas também se perde uma boa parte do atrativo principal.

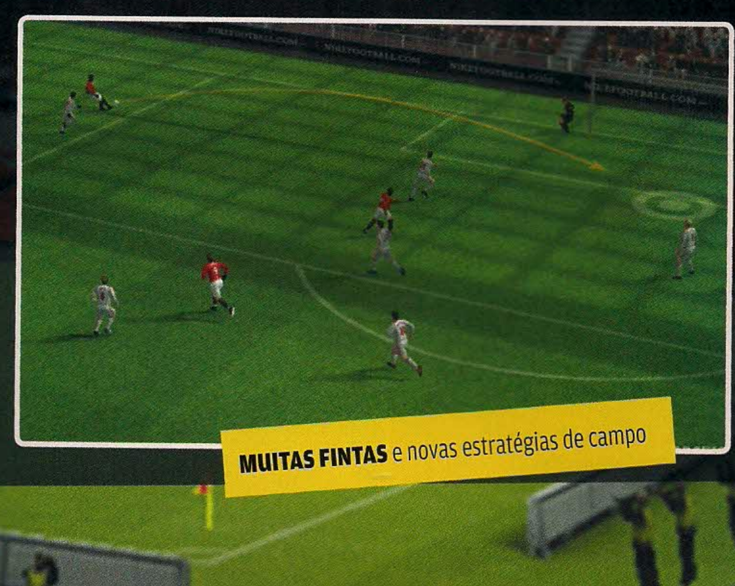
O PASSE PERFEITO

Tocar a bola é tão gostoso, tão suave e tão preciso que merece um intertítulo só para isso. Enquanto você pode controlar um jogador com o direcional analógico na mão esquerda, na mão direita você usa o Wii Remote para dar ordens para o resto do time. Isso também funciona para tocar, já que tudo o que é preciso fazer é selecionar o receptor da bola, que pode estar em praticamente qualquer lugar do campo.

A idéia parece confusa a princípio, mas assim é muito mais fácil desenvolver os chamados passes de profundidade para deixar o seu jogador cara a cara com o goleiro.

Driblar também é fácil e belo, basta clicar pelo campo com o Wii Remote e mover o jogador com o direcional. Algumas combinações fazem jogadas mais ensaiadas, como a famosa tabelinha que não ficou de fora desta versão. Fazer inversões de jogadas, além de útil, é tão fácil que você vai jogar a bola para a outra ponta do campo sem nenhum medo de errar.

Passes longos são, de longe, o mais utilizado, mas na verdade qualquer tipo de passe é quase 100% bem realizado. É em momentos como esse que você diz: "uau, não conseguiria fazer isso em nenhum outro jogo de futebol!".



MUITAS FINTAS e novas estratégias de campo

JOGANDO COM MUITO ESTILO...

Jogar com a combinação Wii Remote e Nunchuk vai atrair muitos olhares curiosos. Quem está só assistindo não só acha tudo complexo demais, como pode pensar que você está maluco fazendo tantos gestos e movimentos apontando para a TV. Mas é só dar uma boa chance ao jogo para notar que tudo, com o tempo, flui com naturalidade; como se controllers tivessem sido criados exatamente para esta finalidade. Acompanhe alguns lances que você precisará fazer todo o tempo, não importa contra quem estiver jogando.

1 Antes de começar a jogar pra valer, pare e siga os tutoriais do seu treinador com muita atenção.





2 Todo o sistema de defesa melhorou. Observe o oponente e dê o bote com o botão Z para roubar a bola de um jeito rápido e seguro.

3 Com o Wii Remote você tem a liberdade de controlar jogadores sem a bola e mandar a redonda exatamente para o espaço aberto que queria.



4 Fique de olho em quem está na grande área. Toque a bola pra quem quiser e quando quiser e já prepare a próxima jogada. Isso sim é futebol de verdade!

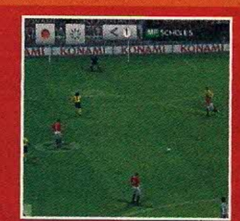
5 Fazer gol de cabeça continua sendo o jeito mais fácil. Aponte para o jogador e depois simplesmente balance o Nunchuk para cabecear.

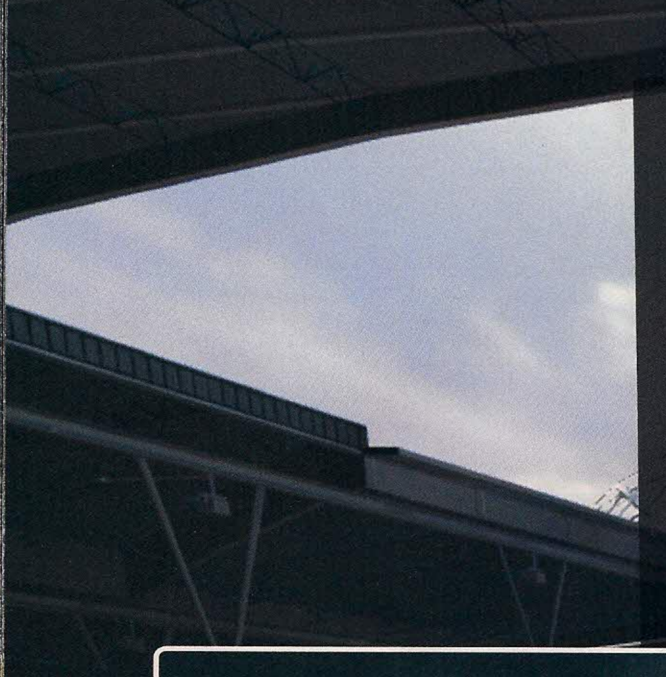




6 Agora com o Wii Remote dá para mirar exatamente no canto que você quer que a bola afunde na rede e ainda controlar a força do chute com o B. Boa sorte, goleirão!

7 Carimbou na gaveta? Então agora é só correr para o abraço e rever o lance pelo ângulo que quiser, controlando a câmera livremente com os direcionais do Wii Remote e Nunchuk.





Tudo é uma questão de percepção rápida e principalmente treino - a palavrinha mágica que você já entendeu que é a chave para o sucesso em Pro Evolution Soccer 2009.

NOVOS MODOS DE JOGO

Você já está curioso quanto ao modo online, certo? Então pode ficar tranquilo! O selinho da Nintendo Wi-Fi Connection está presente na caixinha de PES 2009 e, se quer saber, o número de pessoas online já ultrapassa a fama de seu antecessor. Aqui a Konami aproveitou as opiniões dos fãs para traçar algumas mudanças na jogatina online, como opções de envio de várias mensagens pré-definidas e submenus mais organizados.

Pela primeira vez na história da franquia até oito jogadores podem se juntar em uma mesma partida, seja nas amigáveis ou nas disputas por ranking. Isso promete elevar ainda mais o grau de desafio, afinal, com quatro pessoas conectadas em cada lado do campo, agora o seu oponente pode não estar mais sozinho, mas com um ou mais três amigo ajudando-o efetivamente no mesmo time.

Outras opções para os confrontos multiplayer são: quatro jogadores offline em um mesmo console ou oito jogadores em dois Wii conectados. E já que depois de um tempo as partidas com os amigos acabam sendo o mais divertido do jogo, trate de conseguir pelo menos mais um par de controllers e marcar aquela super festa em casa.

A Champions Road continua a todo vapor, agora mais consistente do que nunca. Nela você é incentivado a continuar jogando para ganhar dinheiro, e com esse dinheiro comprar muitas coisas legais que vão ajudar desde o entrosamento do seu time até garantir algumas comodidades e melhorar o desempenho individual de cada personagem na partida.

Este modo também é recheado de quests. Por exemplo, você tem que fazer determinado número de gols de cabeça, conseguir driblar utilizando uma técnica específica, não levar nenhum gol na partida etc. Se o replay de um jogo de futebol já é quase infinito, com a Champions Road fica melhor ainda. Você sempre vai querer melhorar seus status e conquistar os desafios mais difíceis.

A popular Master League, pela primeira vez no Wii, também dá o seu ar da graça. Nela você comanda um time "fuleira", fundo de quintal, e vai conquistando respeito, reconhecimento por parte da mídia e melhorando sua reputação. Tudo isso como resultado da sua performance em campo, gols, assistências, treinamento e muito mais.

Seu objetivo na Master League, então, não poderia ser outro senão levar seu time ao estrelato, trazer novos talentos para a equipe e assim conquistar muitas competições e copas.



SEMPRE UMA VISTA BONITA

Confira a lista de estádios jogáveis em PES 2009. Bem que podia ter o Maracanã...

Konami Stadium - Japão
Estádio da Luz - Portugal
Estádio do Dragão - Portugal
Estádio José de Alvalade -Portugal
Santiago Bernabéu - Espanha
Camp Nou - Espanha
Orange Arena - Holanda
Rogenbogen Platz - Alemanha
Antlion Colosseum - Argentina
Ville Marie Stadium - Europa
Bristol Mary Stadium - Europa
Mohamed Lewis Stadium - África
Stockholm Arena - Suécia
San Siro - Itália
Stadio Olimpico - Itália
Stadio Olimpico di Torino - Itália
Stade Louis II - Mônaco
Stade de France - França
Wembley Stadium - Inglaterra





ÂNGULOS DE CAMERA deixam os replays mais bonitos

O CRAQUE Mii

Sim, até os Miis vão entrar no estádio. Agora é permitido colocar o rosto de toda a família, inclusive daquela avó que odeia futebol, para bater uma bola. O Mii pode ser usado, mesmo quando escolher a opção cooperativa, em competições na Match Mode (partidas simples) e na já comentada Champions Road - e você ainda pode acomodar o seu Mii em dormitórios e navegar pelos cenários virtuais. Em termos de habilidade em campo, nada muda, é mais para divertir mesmo.

"Bizarro" talvez seja uma boa palavra que defina a sensação de jogar com um boneco cabeçudo em Pro Evolution Soccer. Mas não dá para negar, contudo, que a opção tornou-se divertida e combinou com toda a proposta casual da versão Wii.

CAPRICHO NOTÁVEL

A versão Wii de PES09 demorou quatro meses a mais para chegar às lojas e toda essa espera só significou uma coisa: que a Konami realmente está disposta a continuar este magnífico rumo paralelo da série. A impressão que se tem é que nada foi feito as pressas, tudo é muito bem feito para mostrar um brilho diferente no console da Nintendo.

Os gráficos melhoraram em relação ao anterior e a corrida dos atletas não parece mais tão "travada" como antigamente. Ainda é um pouco difícil reconhecer o rosto dos jogadores famosos, mas quem liga pra isso quando se tem um futebol decentemente focado nos controllers?

As artimanhas em campo cresceram em quantidade, consequentemente as aulas nos tutoriais ficaram mais completas ainda. Outra boa surpresa fica por conta da inteligência artificial, que está levemente mais dinâmica e sapiente. Agora o time opositor não vai mais levar (tantos) gols bobos, pelo contrário, eles vão marcar mais, tentar fugir do básico nas jogadas ofensivas e correr para várias direções diferentes para lhe confundir.

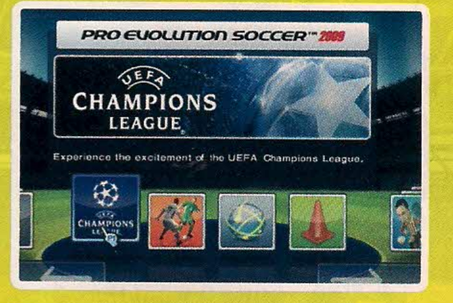
Os menus "infantis" continuam carimbando o selo casual do jogo, repleto de ícones gigantescos e ultra coloridos. Neste ponto, a maior perda fica por parte do menu de formação tática - mudar é louvável, mas algumas coisas realmente poderiam ficar como manda a tradição. Substituir jogadores selecionando-os como se fossem Miis é pouco empolgante, diga-se de passagem...

Apesar de nem tudo ser como gostaríamos que fosse, é inegável que esta versão já superou a de 2008 em todos os sentidos imagináveis. Até quem não jogou o anterior vai querer jogar esta, graças à opção inédita de alternar para os comandos tradicionais da série.

E esteja certo de que a versão do ano que vem será ainda melhor, pelo simples motivo de que Pro Evolution Soccer encontrou um novo lar na plataforma da Nintendo. Agora basta ser lapidado a cada nova versão, assim como uma jóia preciosa.

Frisando o que foi dito lá no início, a versão Wii de PES na verdade deveria se chamar "Pro Revolution Soccer 2009". Não espere mais, jogue agora mesmo e verdadeiramente sinta-se controlando uma partida de futebol, e não meramente apertando botões. NW

BEM-VINDO À LIGA DOS CAMPEÕES



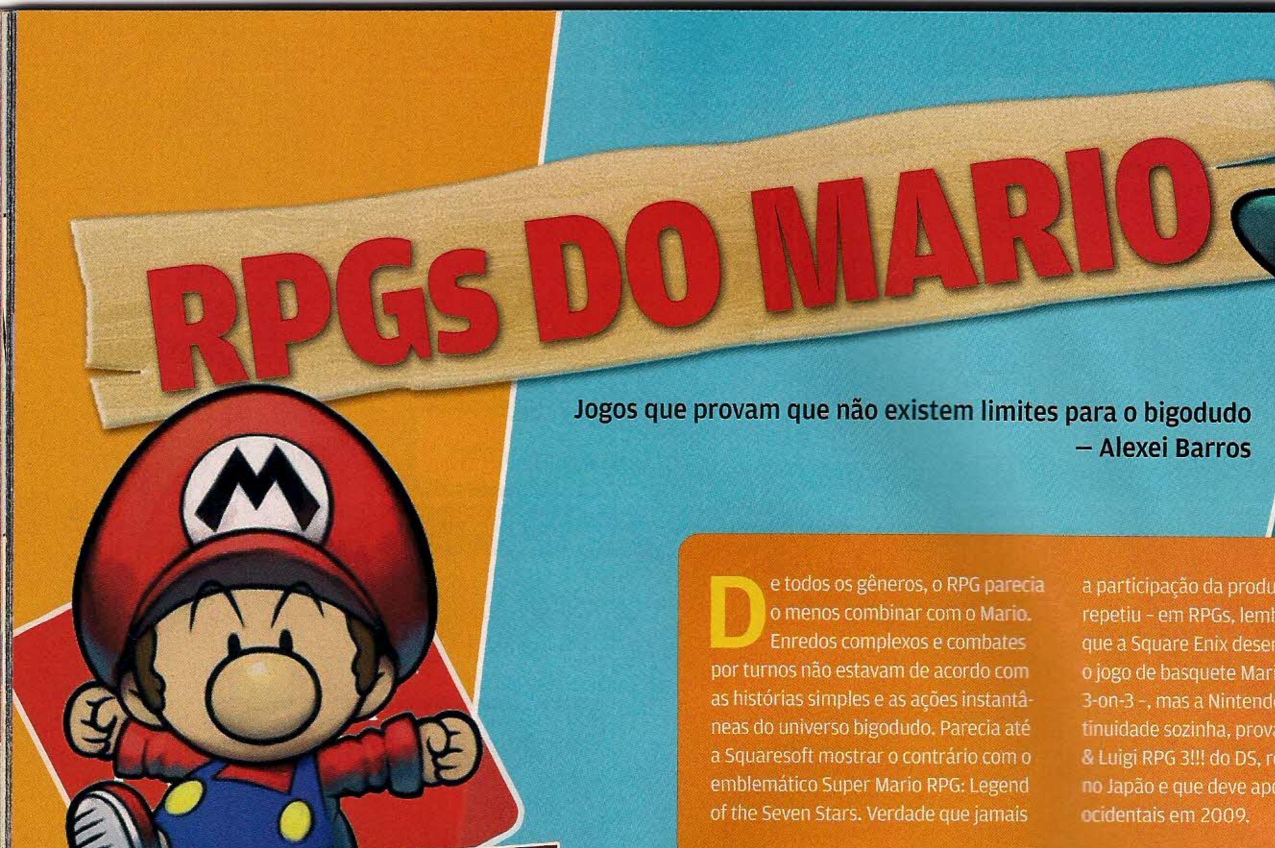
A Konami e a UEFA anunciaram um exclusivo acordo de quatro anos que garante a licença oficial da UEFA Champions League para a série Pro Evolution Soccer . O que resulta em visuais característicos do campeonato e alguns clubes licenciados como o Manchester United e o Liverpool. Espere então para encontrar muitos temas da UEFA, bola licenciada, animações entre as partidas e muito mais que deixa essa versão com um charme especial. Sobre os times brasileiros, infelizmente apenas o Internacional de Porto Alegre está presente como representante do campeonato brasileiro. Já quanto às seleções, apesar da série FIFA da EA Sports ter uma propriedade de licenciaturas maior, muitas estão com seus jogadores e uniformes completamente atualizados.

Seleções totalmente licenciadas:

Costa do Marfim, Gana, Austrália, Japão, Coréia do Sul, Croácia, Republica Tcheca, Inglaterra, França, Grécia, Irlanda, Itália, Holanda, Irlanda do Norte, Portugal, Escócia, Espanha, Suécia, Turquia, Argentina, Brasil.

Seleções com jogadores de nomes falsos:

Senegal, Tunísia, China, Irã, Arábia Saudita, Tailândia, Emirados Árabes Unidos, Bulgária, Alemanha, Sérvia, Eslováquia, Gales, Canadá, Costa Rica, Estados Unidos.



RPGs DO MARIO

Jogos que provam que não existem limites para o bigodudo
– Alexei Barros

ANTES UM BEBÊ FOFO, hoje um gordinho bigodudo

De todos os gêneros, o RPG parecia o menos combinar com o Mario. Enredos complexos e combates por turnos não estavam de acordo com as histórias simples e as ações instantâneas do universo bigodudo. Parecia até a Squaresoft mostrar o contrário com o emblemático Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars. Verdade que jamais a participação da produtora se repetiu – em RPGs, lembre-se que a Square Enix desenvolveu o jogo de basquete Mario Hoops 3-on-3 –, mas a Nintendo soube dar continuidade sozinha, prova disso é Mario & Luigi RPG 3!!! do DS, recém-lançado no Japão e que deve aportar em terras ocidentais em 2009.

SONHO REALIZADO

Formalmente a Square não faz mais os RPGs do Mario. Na realidade, é quase como se produzisse por causa do envolvimento da AlphaDream, fundada em 2000 pelo ex-presidente da Square (de 1991 a 1998) Tetsuo Mizuno. A second-party da Nintendo realizou sua entrada na indústria com Koto Battle: Tengai no Moribito, RPG de cartas do Game Boy Color, seguido por Tomato Adventure, RPG de ação do Game Boy Advance.

Os dois foram lançados somente no Japão e tiveram a direção de Chihiro Fujioka, outro ex-Square.

Polivalente como poucos, em sua antiga casa foi produtor e compositor (com Ryuji Sasai) de Final Fantasy Legend III (SaGa 3: Jikuu no Hasha no original) do Game Boy, roteirista de Final Fantasy Mystic Quest do SNES e, mais notoriamente, diretor de Super Mario RPG, função esta que dividiu com Yoshihiko Maekawa, que também migrou para a AlphaDream.

Com a presença da mesma dupla de diretores no estúdio, tornou-se uma obviedade que o desenvolvimento ficasse sob a tutela dessa softhouse. Maekawa então dirigiu em 2003 Mario & Luigi: Superstar Saga (Mario & Luigi RPG no Japão) do GBA, e o nome de Fujioka se vê na relação de agradecimentos especiais nos créditos. Na continuação Mario & Luigi: Partners in Time (Mario & Luigi RPG 2x2) do DS, Maekawa fez parte do trio do gerenciamento de produção, enquanto que Fujioka teve uma participação mais ativa, atuando no field design com mais duas pessoas.

Embora não tenha sido confirmada a participação dos dois em Mario & Luigi RPG 3!!!, a AlphaDream é a responsável e sabe-se que a mestra Yoko Shimomura (Street Fighter II, Kingdom Hearts) é autora das músicas, garantindo, como nos dois predecessores, trilha sonora de alta qualidade. Esteja avisado que o tema da última batalha é mais uma obra-prima da compositora.

NA EXPECTATIVA POR MARIO & LUIGI RPG 3!!!

Se nos jogos de plataforma do Mario o enredo é quase sempre o mesmo (precisamos recordar que a Princesa é sempre raptada?), nos RPGs podemos esperar por surpresas e ocorrências incomuns. Um distúrbio tem atacado muitos habitantes do Mushroom Kingdom. Intitulada Metakoro Disease, a doença deixa os corpos das pessoas inchados e rotundos, como verdadeiras bolas. Alarmada com a situação, a Princesa Peach organiza uma reunião, da qual Mario e Luigi foram convidados. Yellow Star descobre a causa da moléstia, no momento em que Bowser invade o encontro. É derrotado por Mario, e enviando à Ekubon's Forest. A conferência continua e, enquanto isso, Bowser obtém o Vacuum Mushroom do pilantra Fawful, acreditando ser um cogumelo da sorte que permitiria derrotar o Mario, quando é uma armadilha na verdade. Por meio do item, Fawful consegue controlar a mente de Bowser e ainda por cima lhe concede a habilidade de aspirar tudo o que encontrar pela frente. No retorno, Bowser engole Mario e Luigi e parte do Mushroom Kingdom, e Fawful domina o castelo da Peach e a fortaleza de Bowser.

Nessa situação indesejada, o jogo se desenrola de maneira capciosa. Você controla Bowser em uma exploração em três dimensões na tela de cima, mas Mario e Luigi também continuam na aventura na tela de baixo, só que no interior do vilão sob uma perspectiva bidimensional. Tudo o que acontecer nas entranhas dele influencia do lado de fora e vice-versa. O que Bowser vier a engolir, desde inimigos até objetos, aparecerá em suas vísceras, ao passo que Mario e Luigi podem cutucar os nervos e músculos para provocar diferentes reações no malvadão e até mesmo ocasionar a utilização de poderes especiais.

Batalhas acontecem em cima e embaixo. A comanda o Mario e B o Luigi. Pulo e martelo servem para atacar, bem como os Bros. Badges, emblemas de efeitos diversos comprados em lojas ou obtidos com pessoas. São aproveitados quando uma barra na parte inferior da tela é enchida até a metade. O botão X solta o bafo de fogo e Y desfere o soco do Bowser, que também pode engolir os adversários para deixar a tarefa difícil para os bigodudos. Além dessas, há contendas em que ele luta sozinho e o DS é segurado como um livro, na vertical (igual na série Brain Age e no Hotel Dusk: Room 215). Nesse modo, os recursos do portátil são mais bem aproveitados - uma queixa do predecessor que foi atendida. Assoprando no microfone o fará cuspir fogo e os rabiscos na tela acionam coices e socos.

Apesar de não possuir o título oficial da localização ocidental, Mario & Luigi RPG 3!!! teve lançamento confirmado pela Nintendo neste lado do mundo, e deve chegar em 2009. Não se sabe a data exata. A única certeza é que está a caminho mais uma jornada memorável em todos os sentidos, repleta de piadas hilárias e alusões a jogos antigos.

OI, eu sou a Peach!



BOWSER VAI COMER a sua sobremesa

ENCANAMENTOS PASSADOS

Hoje os RPGs do bigodão sobrevivem em duas frentes, cada uma feita por equipes diferentes e com características próprias.



SUPER MARIO RPG: LEGEND OF THE SEVEN STARS

Lançamento: 1996
Plataforma: SNES e Virtual Console



É a consagração da parceria entre Nintendo e Squaresoft na geração 16-bits. E, ironicamente, foi um dos últimos da produtora para consoles da empresa, iniciando um longo período de ausência nos consoles da Big N que terminaria em 2002 com Chocobo Land: A Game of Dice (GBA). Graças ao chip SA-1 (o mesmo de Kirby's Dream Land 3), os gráficos pré-renderizados impressionavam, exibindo ambientes em visão isométrica. O enredo fugia dos clichês de jogos do Mario com maestria - basta dizer que Bowser se unia ao seu grupo -, trazendo os novos personagens Geno e Mallow. A perícia da Square no gênero é percebida no combate por turnos dividido em comandos de ataque, ataque especial, defesa e uso de item, e também em referências à Final Fantasy, como as músicas de FFIV arranjadas pela Yoko Shimomura, que teve o prazer de criar novas versões dos temas do Mario. Como se tudo isso não fosse o bastante, há aparições especiais dos sonolentos Link e Samus na cama. Claro que separadas e em locais diferentes.

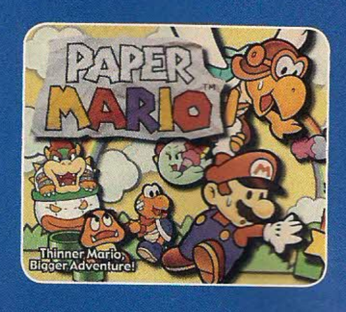


NÃO FICA NERVOSO, cara

PAPER MARIO

Lançamento: 2001
Plataforma: Nintendo 64, iQue Player e Virtual Console

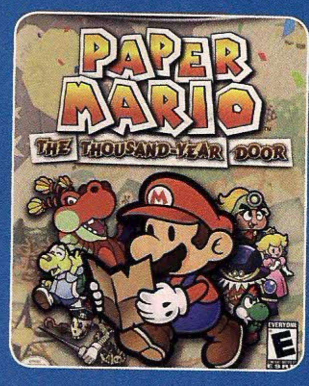
De fato nasceu como uma continuação direta para o add-on Nintendo 64DD exclusivo do Japão, a ponto de ser chamado a princípio de Super Mario RPG 2. Por conta de entraves legais com a Square, a Nintendo não podia usar o nome sem o envolvimento da ex-aliada, e já que estavam em desacordo na época... Virou Paper Mario e foi lançado para N64. Feito pelo estúdio interno Intelligent Systems, manteve certas similaridades com o antecessor espiritual, mas com personalidade própria, o que fica evidenciado no visual estilizado, em que os personagens parecem feitos de papel e passeavam por cenários tridimensionais. Contrariando a tendência dos RPGs do Mario, o inimigo principal é mesmo Bowser, que roubou o Star Rod, capaz de tornar os desejos realidade, e ergueu o castelo da Peach até a sua fortaleza. Cabe ao encanador coletar os sete Star Spirits para tentar ficar mais poderoso que o rival. Além dos puzzles e das batalhas por turnos jogando com o Mario, havia sessões stealth no comando da Princesa Peach.



PAPER MARIO: THE THOUSAND-YEAR DOOR

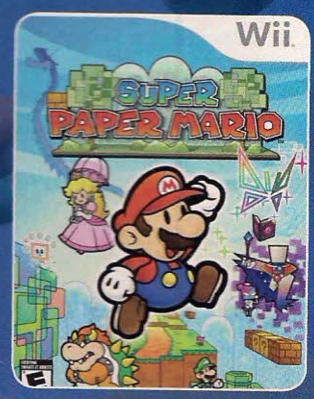
Lançamento: 2004
Plataforma: GameCube

Aproveitando a consolidação da vertente Paper Mario, a Intelligent Systems novamente criou a continuação, com referências ao universo Mario e inspirando-se em diversos elementos do antecessor - os gráficos formam uma grande papelada. Mario tem o objetivo de coletar os sete Crystal Stars para abrir a Thousand-Year Door na tentativa de salvar a Princesa Peach dos alienígenas X-Nauts. Falando nela, Peach e também Bowser podem ser controlados durante a aventura. Os confrontos por turnos são um show à parte, e interprete isso ao pé da letra. Mario e aliados enfrentam os inimigos em um palco de teatro, incluindo a plateia, que não apenas assiste a peleja, como age de acordo com a sua atuação, aplaudindo com combos sensacionais ou vaiando e até invadindo o cenário se a performance for pífia. Qual o papel do Mario? O nome do jogo se justifica com as maldições que o italiano sofre, úteis, na verdade, para sair de situações difíceis, virando barco ou avião de papel e permanecendo de lado para atravessar passagens estreitas.



SUPER PAPER MARIO

Lançamento: 2007
Plataforma: Wii

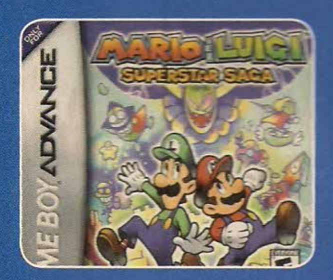


Seria, num primeiro momento, do GameCube, e acabou saindo para Wii - o sensor de movimentos é aproveitado para controlar a Tippi, espécie de borboleta Pixl que fornece itens de grande serventia, como bombas e martelos, e para os minigames. A dose de plataforma aumenta sem abandonar definitivamente elementos de RPG. Mario, Luigi, Peach e Bowser são os personagens jogáveis, cada qual com habilidades próprias. O poder do Mario é o que há de mais genial, com a possibilidade de alternar entre as perspectivas 2D e 3D em tempo limitado; Peach usa seu guar-

da-sol para defender-se, saltar em grandes distâncias e planar no ar; Bowser acende tochas e tosta os inimigos com as suas baforadas flamejantes; e Luigi, que demora um pouco mais para aparecer do que os outros, é dotado do superpulo. Quando se coleta a estrela da invencibilidade, um gigantesco sprite 8-bits do personagem ocupa a tela - o jogo é tão nostálgico que os comandos são realizados com o Wii Remote na horizontal, como acontece comumente no Virtual Console.

MARIO & LUIGI: SUPERSTAR SAGA

Lançamento: 2003
Plataforma: Game Boy Advance



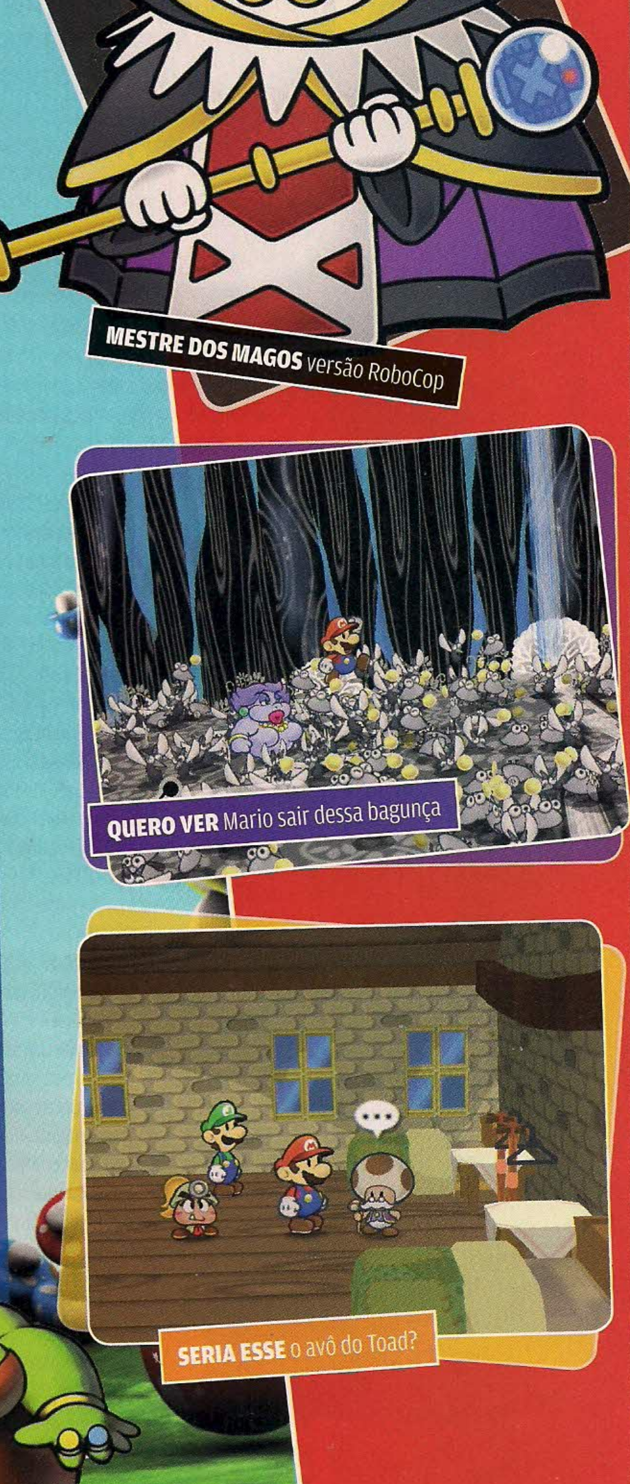
O renegado Luigi retorna ao estrelato no jogo da AlphaDream, que, como Paper Mario, se inspira em Super Mario RPG e liberta-se de sua fonte com características inéditas. A visão não é isométrica, mas superior. Os gráficos não são pré-renderizados, e sim com sprites detalhados e de cores fortes. A história é das mais inusitadas. Para mostrar cordialidade entre os reinos, dois habitantes do Bean Kingdom oferecem à Princesa Peach um pacote de presente. Ao abri-la, uma nuvem verde toma rouba a capacidade de falar dela. Desesperado, Toad vai à procura de Mario e Luigi para pedir socorro, e quando volta encontra Bowser, que estranhamente oferece ajuda. Tudo porque se a Princesa falar caem explosivos, e nessas condições o vilão não poderia raptá-la. Mario depende de Luigi para resolver os puzzles no campo de exploração e nas batalhas, em que há ataques simples e combinados dos irmãos. Não obstante a participação de Luigi, não é o suficiente para Bowser lembrar-se de seu nome - refere-se a ele como magro de verde.

MARIO & LUIGI: PARTNERS IN TIME

Lançamento: 2005
Plataforma: Nintendo DS



Não se chama Mario & Luigi RPG 2x2 no original japonês por acaso. O Professor E. Gadd faz a apresentação de uma máquina do tempo, e um acidente à la Chrono Trigger acontece. Para piorar a situação, os extraterrestres Shroobs, cujas aparências são de cogumelos roxos, raptam a Princesa Peach e a levam ao passado, aproveitando a brecha temporal. Quem? Mario e Luigi retornam à época decorrida e encontram eles mesmos nas versões bebê. Não é que os infantes seriam úteis? Para completar o berçário, a chorona Baby Peach e o pivete Baby Bowser têm destaque no jogo. Aproveitando o formato do DS, o sistema de batalha ocasionalmente mostra as duas duplas nas duas telas, e cada botão corresponde à ação de cada personagem. Na exploração a mesma história, uma vez que é possível separar adultos e criancinhas no mapa. O estilo visual é similar ao do predecessor, apresentando resolução maior e detalhes gráficos nos cenários, como os efeitos de tremores de terra e distorções de calor. A tela de toque não é aproveitada tanto como poderia. NW



MESTRE DOS MAGOS versão RoboCop

QUERO VER Mario sair dessa bagunça

SERIA ESSE o avô do Toad?

ESSA DAÍ comeu muito pudim

25 MELHORES FRASES DO NES

Num passado não muito distante, na geração 8-bits, os jogos apresentavam bem menos texto que hoje. As poucas mensagens que eram transmitidas se eternizaram pelo fator nostálgico, pelo contexto ridículo em que se situavam ou pela quantidade inacreditável de erros gramaticais. Para refrescar a sua memória e principalmente permitir que conheça aberrações textuais, selecionamos as 25 frases mais marcantes do Nintendinho. E não deixe de visitar o website oficial da Nintendo World (www.nintendoworld.com.br) - lá você encontrará a segunda parte dessa matéria, com mais 25 frases inesquecíveis!

– Alexei Barros

25 - "THIS IS A NEUTRAL AREA. ALL ACTS OF HOSTILITIES ARE PROHIBITED IN THIS AREA. IF VIOLATED, YOU WILL BE ATTACKED." (BIONIC COMMANDO, 1988)



Tradução: "Essa é uma área neutra. Todos os atos hostis são proibidos nessa área. Se violar, você será atacado."
Ridícula: O defensor da paz solta a mensagem, avisando que o local é pacífico. Se insistir em atacar, ele abnegará a tranquilidade e responderá a violência com violência. Bastava dizer que a região era neutra.

24 - "TAKE ANY ONE YOU WANT." (THE LEGEND OF ZELDA, 1987)



Tradução: "Pegue qualquer um que você quiser."
Ridícula: Um sábio lhe oferece uma poção para restaurar a mágica, que pode ser comprada em qualquer loja, ou um coração, oferecido apenas por ele e que aumentará permanentemente o seu nível de energia. Difícil de escolher, não?

23 - "HIDE PETER HIDE AWK! DO ME SO FAR, DO ME?" (STARTROPICS, 1990)
Tradução: "Esconda Peter esconda awk! Faça-me tão longe, faça-me?"
Ridícula: O papagaio diz uma frase totalmente sem nexo. E você quer matá-lo dada a raiva. Na verdade, a ave quer passar uma dica da ordem das notas (dó, mi, só, fá, dó e mi) que devem ser tocadas no órgão do Captain Bell.



22 - "UNBELIVABLY POWERFULL, YOU ARE! NOW FINALLY, THE STRONGEST PRO TEAM, ACCEPTS YOUR CHALLENGE." (10-YARD FIGHT, 1985)
Tradução: "Inacreditavilmente poderosoo, você é! Agora finalmente, o mais forte time profissional, aceita seu desafio."
Mal traduzida: Até parece que a frase foi dita pelo Yoda. Se bem que com certeza ele falaria "Unbelievably powerful..." (Inacreditavelmente poderoso) e não a abobrinha proferida acima. Agradeça a Irem pela pérola engrish.



21 - "TELL MIKE TO DIP MY LETTER IN WATER...." (STARTROPICS, 1990)
Tradução: "Fale para Mike mergulhar minha carta na água...."
Memorável: Quando poderia imaginar que a mensagem queria dizer para você de fato molhar uma carta que vinha na caixa do jogo e ver o código que realmente aparecia para prosseguir na aventura? Pois é.



20 - "OUCH! WHAT DO YOU DO?" (THE GOONIES II, 1987)



Tradução: "Ai! O que você fazer?"
Mal traduzida: Depois de bater em um velhinho, personagem amigável e benfazejo, ele questiona o porquê da pancada. Da pior maneira possível. Os mais impacientes provavelmente vão golpear de novo.

19 - "I FEEL ASLEEP!!" (METAL GEAR, 1988)



Tradução: "Eu me sinto dormindo!!"
Mal traduzida: A adaptação de Metal Gear para NES nem é considerada por Hideo Kojima como parte da cronologia (ele só conta a versão do MSX2). Será que o soldado dorminhoco não contribuiu para o mestre renegar esse jogo?

18 - "MY SCHEME FOR WORLD DOMINATION HAS FAILD!" (MEGA MAN 6, 1994)



Tradução: "Meu esquema para dominação mundial falhu!"
Mal traduzida: Dr. Wily ficou desapontado de tal forma com o fracasso do seu intento de subjugar o planeta, que sequer conseguiu pronunciar as palavras corretamente. O certo, como você deve ter percebido, seria "failed" (falhou).

17 - "YOU NOW POSSESS DRACULA'S RIB." (CASTLEVANIA II: SIMON'S QUEST, 1988)



Tradução: "Você agora possuir a costela do Drácula."
Mal traduzida: Seres bizarros costumam se comunicar de forma estranha. Mas o erro primário não parece ter sido feito com essa intenção, afinal é uma mensagem do jogo e não uma fala.

16 - "I AM ERROR." (ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK, 1988)

Tradução: "Eu sou Engano."
Ridícula: Por conta da progressão lateral, muitos fãs consideram Zelda II um equívoco. Pelo jeito, os próprios criadores achavam isso ao colocar um erro em forma de personagem. Cogita-se que seria Errol o certo.



15 - "SORRY, I'M DEAD." (MONSTER PARTY, 1989)

Tradução: "Desculpe, eu estou morto."
Ridícula: Estamos à procura de um chefe mais fácil de derrotar que esse. Você vai até lá, ávido para enfrentá-lo, quando o monstrego avisa antes da luta que já está morto. Ainda bem que ele alertou do seu próprio óbito.

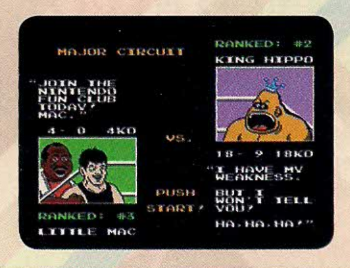


14 - "WHAT A HORRIBLE NIGHT TO HAVE A CURSE." (CASTLEVANIA II: SIMON'S QUEST, 1988)

Tradução: "Que noite horrível para ter uma maldição."
Ridícula: A Konami deveria se preparar mais para introduzir elementos de conversação na continuação de Castlevania antes de uma declaração dessas. Agora me responda: que noite é boa para ter uma maldição?



13 - "JOIN THE NINTENDO FUN CLUB TODAY! MAC." (MIKE TYSON'S PUNCH-OUT!!, 1987)



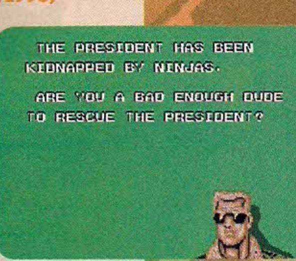
Tradução: "Junte-se ao Nintendo Fun Club hoje! Mac."
Memorável: Little Mac pede ajuda a Doc Louis. E ele, em meio ao embate, faz um merchã da Nintendo Fun Club, boletim de dicas lançado em 1987 e que durou somente até 1988. Será que o treinador ganhou pela propaganda?

12 - "THANK YOU MARIO! BUT OUR PRINCESS IS IN ANOTHER CASTLE!" (SUPER MARIO BROS., 1985)



Tradução: "Obrigado Mario! Mas nossa princesa está em outro castelo!"
Memorável: O mais decepcionante pedido de agradecimento. Você acha que resgatou quem queria. Uma. Duas. Três. Quatro... Sete vezes é enganado! Ao menos no último castelo a famigerada princesa é encontrada.

11 - "THE PRESIDENT HAS BEEN KIDNAPPED BY NINJAS. ARE YOU A BAD ENOUGH DUDE TO RESCUE THE PRESIDENT?" (BAD DUDES, 1990)



Tradução: "O presidente foi sequestrado por ninjas. Vocês são caras maus o bastante para resgatar o presidente?"
Ridícula: Primeiro, o nome do jogo é de uma idiotice sem tamanho. Segundo, o enredo é babaca: ninjas que raptaram o presidente? E, para completar, soltam essa. Será que precisa mesmo ser tão mau para salvá-lo?

10 - "PAY ME FOR THE DOOR REPAIR CHARGE." (THE LEGEND OF ZELDA, 1987)



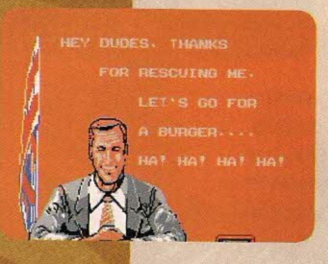
Tradução: "Me pague pelo conserto da porta."
Memorável: Que culpa Link tem de, ao procurar por áreas secretas com uma bomba, entrar sem querer em uma casa? O proprietário não gostou nada de você ter quebrado a porta e pede sem acanhamento o dinheiro pelo reparo.



9 - "YOU AND YOUR FRIENDS ARE DEAD. GAME OVER" (FRIDAY THE 13TH, 1989)

Tradução: "Você e os seus amigos estão mortos. Game Over"

Ridícula: Raciocine comigo: você morreu. Os seus amigos também. Não bastassem descansar em paz, ainda são obrigados a ler o aviso alertando sobre o seu falecimento. Se ficasse só no Game over estava de bom tamanho.



8 - "HEY DUDES, THANKS FOR RESCUING ME. LET'S GO FOR A BURGER.... HA! HA! HA! HA!" (BAD DUDES, 1990)

Tradução: "Ei caras, obrigado por me resgatar. Topam um hambúrguer.... Ha! Ha! Ha! Ha!"

Ridícula: Depois de derrotar os ninjas e provar que eram maus o suficiente para salvar o presidente, os caras ainda aguentam um convite para comer hambúrguer e ouvir uma risada horrorosa do sósia de George H. W. Bush.



7 - "I DRINK TO PREPARE FOR A FIGHT. TONIGHT I AM VERY PREPARED!" (MIKE TYSON'S PUNCH-OUT!!, 1987)

Tradução: "Eu bebo para me preparar para a luta. Hoje à noite eu estou muito preparado!"

Memorável: Soda Popinski gosta muito de beber - pelo nome, deve ser refrigerante. A bem da verdade, a Nintendo deu uma aliviada, porque o mesmo lutador era o Vodka Drunkenski no Super Punch-Out!! de Arcade.



6 - "LOOSE WEIGHT AND RIDE THE ELEVATORS" (MILON'S SECRET CASTLE, 1986)

Tradução: "Afrouxe peso e ande de elevadores"

Mal traduzida: Frase simplesmente medonha. Não contente em pedir para afrouxar peso (?), ainda diz para andar nos elevadores. Mais de um. Como isso é possível? Por favor comunique a Hudson tamanha atrocidade.

5 - "A YEAR HAS PASSED SINCE BIMMY AND JIMMY DEFEATED THE SHADOW WARRIORS." (DOUBLE DRAGON III: THE ROSETTA STONE, 1991)

Tradução: "Um ano passou desde que Bimmy e Jimmy derrotaram os Shadow Warriors."



Ridícula: Que erro mais deplorável! De tão grosseiro, parece até ser cometido de propósito. É Billy, não Bimmy, dona Acclaim. Depois dessa faltava só escreverem Jilly em vez de Jimmy.

4 - "THE GAME DOESN'T START UNTIL YOU SAY YES." (RAMBO, 1988)

Tradução: "O jogo não começa até que você diga SIM."



Ridícula: "Eu não tenho medo da morte" e "Eu me sinto melhor na prisão" são as respostas que o jogo dá para Rambo atender à pergunta do Colonel Trautman. Como você quer que o Rambo comece?

3 - "CONGLATURATION!!! YOU HAVE COMPLETED A GREAT GAME. AND PROOVED THE JUSTICE OF OUR CULTURE. NOW GO AND REST OUR HEROES!" (GHOSTBUSTERS, 1988)

Tradução: "Conglaturação!!! Você completou um grande jogo. E provou a justiça de nossa cultura. Agora vá e descanse nossos heróis!"

Mal traduzida: Além de estar repleto de erros gramaticais - o correto seria "Congratulation" (congratulação) e "proved" (provou), para começo de conversa -, é mentiroso. Ghostbusters não é um grande jogo porcaria nenhuma.

2 - "CONGRATURATION. THIS STORY IS HAPPY END. THANK YOU." (GHOSTS 'N GOBLINS, 1986)

Tradução: "Congraturação. Essa história é final feliz. Obrigado."



Mal traduzida: Talvez você nunca tenha lido a mensagem torpe no jogo devido ao nível de dificuldade oposto ao bom senso. Terminar é uma prova de coragem. Se um dia finalizar, dá um conforto saber que a história é final feliz.

1 - "A WINNER IS YOU" (PRO WRESTLING, 1987)

Tradução: "Um vencedor é você"

Mal traduzida: Que beleza... Depois de apanhar e bater muito, soar e sofrer, você finalmente consegue ganhar uma disputa de luta-livre, no momento em que é agraciado com essa frase que o que tem de curta tem de hilária. NW



ATIRADORES HISTÓRICOS

Os jogos de tiro de SNES que gostaríamos de ver no Wii
— Rodrigo Ortiz

A Nintendo, entre o Super NES e o Wii, passou por um período em que não viu nenhum shooter. Calma, caro leitor, estamos falando do estilo shooter de arcade, aquele comumente chamado "jogo de pistola", no sentido de um controle em forma de pistola.

A era de ouro da Nintendo teve grandes shooters, tanto no NES quanto SNES. No último, em especial, os games tinham um fator diferencial - a pistola em forma de bazuca, a Super Scope. Depois disso, a empresa passou longe do gênero por um bom tempo, até voltar ao Wii, onde o controle do console (com a opcional ajuda do acessório Wii Zapper) permitiu maior facilidade da implantação da tecnologia, e de pouco em pouco começam a surgir novos games do gênero, além de, claro, antigos revividos. Nada melhor que relembrar alguns desses clássicos e entender por que merecem voltar à ativa - seja com novas versões, quanto com lançamentos para download.

SUPER SCOPE 6 (1992)

Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo R&D1
Plataforma: SNES
Gênero: Shooter/Puzzle
Jogadores: 2



Do mesmo jeito que a Zapper teve Link's Crossbow Training, a Super Scope teve um game simples acompanhando o pacote - era Super Scope 6. Depois de calibrar sua pistola, o jogador era apresentado a um total de 6 jogos, que na verdade partem de duas opções.

A primeira, Blastris, apresenta os games Blastris A, um tipo de Tetris em que os jogadores devem atirar nas peças para encaixá-las e formar linha; Blastris B, mais similar a Columns, onde os jogadores devem atirar em peças para mudá-las de lugar, juntando cores parecidas para destruí-las; e Mole Patrol, um jogo para reflexos rápidos onde os jogadores atiram em marmotas que surgem de buracos. Já o segundo modo, LazerBlazer, apresenta três variações (Intercept, Engage e Confront) de confrontos em que devem se proteger de naves inimigas e projéteis.

BATTLE CLASH (1992)

Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Intelligent Systems, Nintendo R&D1
Plataforma: SNES
Gênero: Shooter
Jogadores: 1

Num futuro distante, o mundo está em



caos, sendo que a única regra é que o vencedor do chamado Battle Game - uma competição de luta com robôs chamados Standing Tanks (ST) - passa a ser quem controla o mundo. O atual governante é Anubis, um lutador cruel que fez muitas vítimas para chegar onde está. Entre elas, o pai de Mike Anderson, um jovem que passa a aprender tudo relacionado aos STs, e em seguida parte para desafiar os subordinados de Anubis, até chegar ao próprio. Parece enredo de desenho animado? Não é por nada - o game tinha cara de anime.

Durante o jogo controlamos Mike dentro de seu ST Falcon, em lutas um-contra-um contra os STs inimigos. Utilizando a Super Scope, era possível usar tiros rápidos ou carregados para atingir o inimigo, que sempre tinha um ponto-fraco em especial. Os tiros, baseados em uma barra de energia, também eram vitais para defender (ou melhor, repelir) os ataques inimigos. As batalhas duravam até 10 minutos, ou até quando acabasse a energia de um dos dois.

METAL COMBAT: FALCON'S REVENGE (1993)

Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Inteligent Systems
Plataforma: SNES
Gênero: Shooter
Jogadores: 1

Seqüência direta de Battle Clash (apesar do título não ter muito a ver), o game conta a história de Mike Anderson três anos depois da derrota de Anubis.



A Terra, com a queda do déspota, entrou em uma era de prosperidade e voltou a se desenvolver. Eis que Anubis resurge, e Mike se vê novamente obrigado a salvar o mundo.

Seguindo o mesmo estilo da outra vez, temos mais uma opção de personagem, fases maiores, novas armas, itens e outras opções como um modo de treinamento e um sistema de rankings. Esta versão, possivelmente pela confusão do nome, acabou fazendo menos sucesso que o antecessor.

YOSHI'S SAFARI (1993)

Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Plataforma: SNES
Gênero: Rail shooter
Jogadores: 2

Acalme-se, caro leitor, este não é um jogo de Yoshi explorando a Africa, atirando com rifles em animais selvagens.



Em vez disso, temos o dinosauro e seu velho amigo Mario em Jewellery Land, partindo em uma jornada para salvar o rei e seu filho, que foram capturados por Bowser e seus capangas.

A aventura é vista, apesar do título, do ponto-de-vista de Mario, que está nas costas do verdinho. Usando a pistola, devemos atirar em inimigos que se aproximam, incluindo todo o elenco de vilões que já conhecemos das muitas aventuras da série. A pistola utiliza uma barra de força - atirar muito, sem pausa, diminui a potência e assim a velocidade de tiro da arma, forçando o jogador a deixá-la recarregar. Como um toque cômico, atirar na cabeça de Yoshi (que pode ser vista sempre) acaba machucando o companheiro. Isso adicionava um elemento de atenção - atirar de qualquer jeito podia acabar prejudicando o jogador. Diferente de outros games do gênero, Safari inclui alguns elementos de platforming, incluindo a possibilidade de pulo para desviar de obstáculos e ataques. De vez em quanto, caminhos alternativos também se abrem, mas sempre levam ao mesmo final - um chefe. Na época, sem a existência de savegames ou coisa do gênero, era possível terminar o jogo e ganhar um código para uma versão mais difícil do game. Era o passado dos "destraváveis".

LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE (1993)

Produção: Titus Interactive
Desenvolvimento: Titus Interactive
Plataforma: SNES
Gênero: Corrida
Jogadores: 2

Baseado na série de games de corrida Crazy Cars, Lamborghini American Challenge é na verdade uma versão aprimorada de Crazy Cars III, que inclui um modo para dois jogadores e algumas opções a mais.

O objetivo do game é se tornar o campeão de corridas ilegais nos EUA, passando por três ligas contra rivais

VELHA DE GERRA

Na época do SNES, a pistola da vez era a Super Scope, também conhecida como Nintendo Scope na Austrália e Europa. Com o formato de uma bazuca, ela impressionava pela forma - várias crianças e jovens viam grande apelo na arma grande, ainda mais depois da NES Zapper (que inspirou o nome da sucessora do Wii), que era uma pistola de um tamanho mais comum. Se considerarmos a época pós-rambo, supostamente a arma maior faria sucesso.

Na prática, o acessório recebeu várias críticas exatamente pelo tamanho. Se impressionava à primeira vista, para o jogo era "grande demais", ou ainda "desconfortável". A tecnologia, por mais que ainda tivesse um aspecto impressionante pela jogabilidade pouco explorada, não ia muito além do já feito, tendo como diferencial das pistolas para arcade ou da NES Zapper o fato de funcionar sem fio. Os pontos negativos não impediram que tivesse grandes lançamentos, porém foi possivelmente um dos limitadores de seu sucesso.





NADA COMO BAZUCAR a tela

APARIÇÕES

A Super Scope deu as caras em diversos games das franquias da Nintendo, mesmo anos depois do lançamento.

- **Smash Bros (série):** Um dos grandes itens da série, lá a bazuca atira esferas de energia carregáveis - muito cuidado quando seu inimigo pegar uma!
- **Mario & Luigi Supestar Saga (GBA):** Aparece como a arma do inimigo Sniper Bill
- **Super Mario Bros. (filme):** Por incrível que pareça, até no filme de Mario a pistola aparece. Lá, em uma versão modificada, ela é identificada como "Devo Gun".

por diversos lugares do país. O game se destacou por um sistema de melhoria do veículo - uma Lamborghini Diablo - sendo que era impossível vencer sem "tunar" o carro. Passando por diversos cenários e climas, o jogador por vezes também deve enfrentar "desafios" desviando de caminhões em pistas expressas.

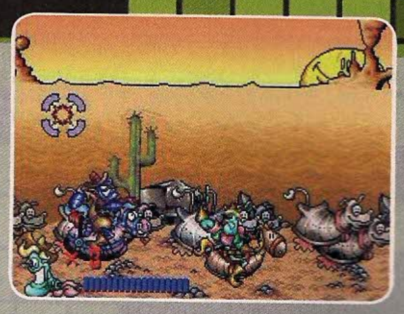
Onde entra a Super Scope? Bem, para os jogadores que tivessem a Scope ou o Mouse, era possível acessar um modo de jogo diferente onde era possível destruir seus oponentes atirando neles. Nada mais comum, certo?

TIN STAR (1994)

Produção: Nintendo
Desenvolvimento: Software Creations
Plataforma: SNES
Gênero: Rail Shooter
Jogadores: 2



Num mundo maluco de Velho Oeste habitado por robôs, temos o "moçinho" Tin Star, seu fiel corcel Aluminium e seu companheiro Mo Crash. O trio, viajando para a cidade de East Driftwood, acaba se deparando com a gangue de bandidos Bad Oil Gang, além de se envolverem em várias confusões com os moradores locais. Com cara de desenho animado com uma virada cômica no faroeste, Tin Star acompanha o dia-a-dia do herói em diversas situações. Cada "dia" (fase) é dividido em quatro "cenas". Cada cena é um desafio diferente envolvendo Tin Star, os personagens malucos locais e os bandidos da Bad Oil. São quatro possibilidades de cenas: cenas de treino (Training), onde o jogador deve atirar em garrafas e fazer "embaixadinhas" com elas para ganhar pontos; cenas de Ação (Action), que colocam Tin Star em diversos contextos clichê de faroeste, como roubos a bancos, lutas de bar, entre outras, lutando contra bandidos em primeira ou terceira pessoa; duelos (Showdown), onde simula-se a velha cena de "sacar a arma" atirando rapidamente



em um ícone e depois no inimigo, e por fim cenas bônus, jogáveis caso o jogador termine cenas sem pegar itens de vida. Nessas cenas, o jogador deve atirar em um disco de madeira onde giram estrelas e uma mulher. O objetivo é acertar as estrelas sem, claro, atirar na moça.

Apesar de não ter sido muito lembrado, Tin Star destacou-se pela qualidade e carisma de personagens - até mesmo o mais secundários dos personagens tinha tanta personalidade quanto o herói.

T2: THE ARCADE GAME (1994)

Produção: Probe Entertainment Limited
Desenvolvimento: Probe Entertainment Limited
Plataforma: SNES
Gênero: Rail Shooters
Jogadores: 2

Baseado no game para arcade Terminator 2: Judgment Day, que por sua vez era baseado no segundo filme da série O Exterminador do Futuro, T2 trabalha vagamente o enredo do filme, colocando os jogadores como Exterminadores modelo T-800 (o robô com forma de esqueleto, protagonizado em sua forma com pele por Arnold Schwarzenegger) lutando, por sua vez, com outros inimigos, incluindo outros T-800 e o T-1000, um robô de metal líquido eternizado no cinema pelo ator Robert Patrick.

A aventura, especialmente popular entre os fãs da série, começava no futuro pós-apocalíptico, voltando para o enredo do filme. Com o uso do Super NES Mouse ou da Super Scope, o game conquistou alguns fãs pelo clima mais obscuro, fiel ao arcade, e jogabilidade envolvente e, acima de tudo, difícil. O game incluiu ainda sons originais do filme, e várias possibilidades



de jogo pouco exploradas, como cenários destrutíveis, muitas vezes ocultando melhorias de armas.

Para os fãs mais fanáticos, vale lembrar, o game é interessante por abordar algumas das versões dos robôs maléficos que nunca apareceram nos filmes. Com o lançamento do novo filme da série, quem sabe T2 não é revivido, junto de outros clássicos?

OPERATION THUNDERBOLT (1994)

Produção: Taito
Desenvolvimento: Taito
Plataforma: SNES
Gênero: Shooting Gallery
Jogadores: 2



Seqüência direta de Operation Wolf, para o NES, Operation Thunderbolt segue o estilo clássico dos filmes de guerra norte-americanos, estrelando dois boinas verdes, Roy Adams e Hardy Jones, lutando contra uma guerrilha terrorista.

Os bandidos, que tomaram como reféns os passageiros de um avião, forçando-o a pousar na (ficcional) província africana de Kalubya se dividiram em seis diferentes bases, as quais os soldados devem tomar uma a uma para detê-los e salvar os reféns. Com uma jogabilidade simples, direta e divertida, o jogo dá uma sensação similar aos filmes de Rambo, conforme o jogador usa metralhadoras, lança-granadas e lutam contra dezenas de inimigos nos acampamentos. No Super NES, as opções de personagens aumentaram, e algumas coisas na história mudaram: o país mudou para a Bintazi People Republic, controlado pelo General Abul Bazarre, que negocia a liberdade de seus companheiros em troca da vida dos reféns. A mudança provavelmente se deu pela semelhança com a operação militar de mesmo nome liderada pelos EUA, além de possíveis alusões a ataques na Líbia. NW

PARTE 2

DETONADO POKÉMON PLATINUM

Segunda parte da sua estratégia definitiva

— Luiz "Jesus" Fernando

Na edição passada você conferiu a primeira parte do nosso detonado de Pokémon Platinum. Nesta edição nós vamos terminar o detonado dando todos os detalhes da incrível aventura. Então prepare sua Pokébola e vamos ao jogo.

LIMPANDO A ÁREA PARA A SEXTA INSÍGNEA

Saindo do ginásio seu rival vai falar com você. Logo depois, Crasher Wake sairá e falará com os personagens. Terminando a conversa, ele segue em direção ao norte.



Agora siga em direção ao norte até a entrada do Great marsh. Lá Wake vai estar esperando. Converse com ele e logo em seguida seu rival aparecerá.

No meio da conversa os personagens vão ouvir um estrondo. Depois disso um Galactic sairá do local. Depois que Wake entrar no Great Marsh, siga o vilão até a entrada do Valor Lakefront.

Chegando lá o bandido estará cansado de correr e vai partir para batalha. Vença-o.



Depois da batalha, Cynthia aparece para conversar e entregar o Secret Potion. Agora equipe o HM02 (Fly) em um Pokémon e voe para Solaceon.

Chegando à cidade siga para o norte usando a bicicleta até ver os Psyducks que estavam barrando o caminho.

Então use o Secret Potion para ver os patos amarelos abrirem o caminho. Após isso, Cynthia aparecerá para conversar com você e entregar o Old Charm.

Continue seguindo a pé para o norte pela rota 210 até chegar a uma parte coberta por neblina. Use o HM05 (Defog) para continuar seguindo em frente.



Repare no final do caminho a esquerda para ver uma pequena árvore onde você deve usar o HM01 (Cut). Depois que você cortar a árvore, continue seguindo para esquerda até o final.

Suba dois lances de escadas e siga a esquerda, atravesse as duas pontes e desça a outra escada que está a esquerda. Agora é só continuar para o mesmo lado para chegar à próxima cidade.

AJUDANDO UMA VELINHA

Cidade de Celestic Town

Nesta cidade fale com a velhinha que está a esquerda do Centro Pokémon e depois da conversa siga para o norte. Na entrada da caverna derrote o Galactic que está barrando o caminho. Depois a

velhinha aparecerá. Entregue o item Old Charm e entre na caverna.



Dentro da caverna examine o desenho na parede e a velhinha virá para lhe dizer algo. Logo depois o líder dos Galactic irá aparecer para uma batalha.

BATALHA À VISTA

Oponente: Líder do Team Galactic

Pokémon que ele usará: Sneasel - Level =34 (Gelo), Murkrow - Level =36 (Noturno), Golbat - Level =34 (Veneno)

Estratégia: Tenha certeza que você possui um Pokémon com ataque alto para derrubar Sneasel antes que ele te cause problemas. Tome cuidado com os ataques de veneno, tenha certeza que está carregando alguns antídotos.



Derrotando o líder, ele irá embora e a velhinha agradecerá você entregando o HM03 (Surf). Sem mais nada para fazer nesta cidade, voe para Jubilife City.



Em Jubilife siga até a entrada da rota 218 que fica na parte oeste da cidade. Chegando na rota, use Surf ao norte. Siga para a esquerda onde, no final do caminho, você vai encontrar um treinador.

Depois da batalha continue seguindo o caminho para baixo e você encontrará a entrada de outra cidade.

A BARREIRA DE METAL
Cidade de Canavale

Chegando nesta cidade recupere seus Pokémon no Centro Pokémon, porque você terá uma dura batalha a seguir.



Saia do Centro e siga em direção ao norte. Atravesse a ponte e seu rival vai aparecer para desafiar você de novo. Derrotando, vá direto para o Ginásio de Canavale.

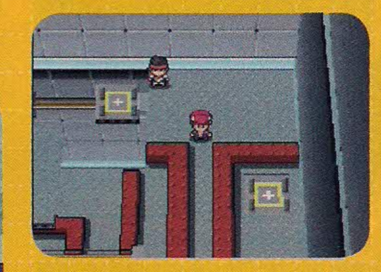
Bem vindo ao ginásio metálico, aqui você terá que resolver um pequeno quebra cabeça.

Dentro do ginásio, enfrente o discípulo que está ao norte. Depois de derrotá-lo, suba na quarta plataforma, mas antes você terá que batalhar com mais um discípulo.



Quando a plataforma parar, siga para a de baixo e depois suba na do outro lado a esquerda (na parte inferior). Siga em frente e suba na plataforma a baixo, atravesse a de cima e não suba nas plataformas da direita.

Agora continue seguindo em frente, derrotando mais um discípulo e atravesse mais dois lances de plataformas para batalhar com o discípulo do outro lado. Ufa.



Depois da batalha, entre na bifurcação abaixo e suba a plataforma a frente. Siga para o outro lado. Desça a próxima plataforma e suba na do outro lado.

Quando a plataforma parar, siga para esquerda e suba na vermelha para finalmente chegar ao líder do ginásio metálico.

Byron é mestre em Pokémon do tipo metálico. Então se prepare para derrubar a barreira de metal.

DESAFIO 6º GINÁSIO

Oponente: Byron

Pokémon que ele usará: Magnetom - Level =37 (Aço, Elétrico), Bastiodon - Level =41 (Pedra, Aço), Steelix - Level =38 (Aço)

Estratégia: Tenha a certeza que tem Pokémon do tipo fogo e água com você para batalha se tornar fácil. Tome cuidado com Bastiodon e seus ataques terrestres.

Vencendo você conquista a sexta insígnia. Agora siga para plataforma a direita do líder, atravesse mais três chegando a mais uma plataforma com a cor vermelha. Suba e saia do ginásio.

Depois que você falar com seu rival na saída, siga para o sul. A direita converse com o marinheiro para entrar no barco que o levará até a Iron Island.

AJUDANDO UM AMIGO

Iron Island

Chegando à ilha, suba dois lances de escadas e fale com Riley na entrada da caverna para ganhar o HM04 (Strenght). Entre na caverna para batalhar contra vários treinadores e não se esqueça de pegar os itens do local. Explore bem a caverna até achar Riley novamente, que está no andar de baixo. Falando com ele, você agora vai fazer batalhas em dupla. Ele usará Lucario Lv41 para ajudá-lo.

Continue explorando a caverna até encontrar o caminho que levará vocês dois até membros da Team Galactic. Fale com eles e prepare-se para batalhar em dupla.

Ao terminar a luta, Riley irá agradecer por você o ter ajudado. Como recompensa você ganhará um ovo de Riolu (involução) do Pokémon Lucario. Lembrando que para ganhar o ovo, tem que estar com cinco Pokémon ou menos com você.

Agora desça o elevador e siga para esquerda atravessando para o outro lado. Aqui, suba no elevador a cima e siga para saída à esquerda. Sem mais nada para fazer nesta ilha, pegue o barco de volta para Canavale.

"MEU JALECO é melhor que do Matrix"

TREMOR MISTERIOSO

Em Canavale siga para o norte. Na porta da biblioteca fale com seu rival. Depois da conversa, entre e suba até o segundo andar e fale com Rowan, que pedirá para cada um ir até um local.



Você irá para o Lake Valor. seu rival para o Acuity lake e Lucas/Daw para o Lake verity. Neste momento haverá um terremoto. Saia e voe direto para Veilstone.

Siga o mesmo caminho pela rota 213 até chegar onde Cynthia te entregou o Secret Potion.

Lembre-se que a esquerda haviam dois homens barrando a passagem, eles não estarão mais lá.

Então entre no Valor Lakefront, derrote alguns adversários e explore a área até encontrar uma caverna.

Entre e batalhe com o comandante do Team Galactic.





BATALHA À VISTA

Oponente: Saturn

Pokémon que ele usará:

Golbat - Level =38 (Veneno), Toxicroak - Level =40 (Veneno), Bronzor - Level =34 (Aço, Psíquico)

Estratégia: Para derrotar os Pokémon venenosos, utilize algum metálico ou de pedra. Só tome cuidado com o Bronzor e não esqueça de estar com seu time bem treinado.

Depois de derrotá-lo voe até Twinleaf e siga para entrada do Lake Verity. Quando entrar, Rowan falará para você ajudar Lucas/Dawn que estará discutindo com Mars.



Depois de vencer os membros Galactic, chega a hora da batalha contra a comandante Mars.



BATALHA À VISTA

Oponentes: Mars

Pokémon que usarão: Golbat - Level =38 (Veneno), Purugly - Level =38 (Normal), Bronzor - Level =38 (Aço, Psíquico)

Estratégia: Assim como aconteceu contra o comandante Saturn, a estratégia é usar Pokémon efetivos contra veneno. Fique de olho no Purugly.

Quando terminar a batalha, Rowan pedirá para você encontrar o seu rival no Acuity Lake. Depois da conversa, voe até Celestic Town e siga para esquerda até encontrar a Mt. Coronet.

Dentro da caverna siga para o norte e use Strength para empurrar a pedra, continue ao norte e desça a escada a esquerda. No próximo andar livre-se da neblina usando Defog e continue para o norte subindo a escada a direita no final do caminho.

Agora siga para direita, suba para o norte e vire para esquerda para encontrar a saída para rota 216. Nesta rota siga a esquerda e continue descendo as escadas até encontrar uma casa.

Deste ponto, siga para o norte até entrada da rota 217, você chegará em



um local que neva bastante. Explore bem a rota 217 até encontrar uma casa que está à esquerda.

Encontrando a casa entre e fale com o homem que dirá que perdeu a Hm em uma batalha. Saia da casa e atrás da mesma pegue a Hm08 (Rock climb).

Agora continue seguindo o caminho para o norte até encontrar seu rival. Ele irá conversar com você. Depois da conversa, siga para direita até chegar na próxima cidade.

A RAINHA DO GELO

Cidade de Snowpoint

Chegando à cidade siga direto para o ginásio. Ah, só não esqueça de estar com



seus Pokémon em bom estado.

Dentro do ginásio você terá que desfazer as bolas de neve deslizando pelo chão escorregadio e subindo em certos pontos estratégicos. Procure pegar distância para desfazer as bolas de neve. Vá deslizando pelo ginásio até chegar até a rainha do gelo.

Quando terminar a luta você conquista sua sétima insígnia e pode usar o HM08 (Rock Climb) fora das batalhas. Equipe o HM em um Pokémon compatível e saia do ginásio.

Siga para onde você encontrou o seu rival a primeira vez. Suba a montanha ao norte usando Rock Climb e entre no Acuity Lake.

No local seu rival acabou de batalhar com a comandante Galactic. Fale com ele, e depois da conversa ele irá embora. Agora voe para Veilstone e prepare-se para entrar no covil dos Galactics.

UM ESTRANHO NO NINHO

Chegando em Veilstone, desça a escada e siga para o norte. Fale com o Galactic em frente à base. Ele vai fugir logo depois. Após o Handsome conversar com você, vá para o galpão onde pegou o HM02 (Fly).

Ao entrar, Handsome aparecerá para abrir o portão que estava trancado. Desça a escada e explore todo o local enfrentando uma legião de Galactics pelo caminho.



Não se esqueça de pegar o teletransporte indicado pela foto acima. Descendo mais dois lances de escadas, você sairá na sala onde está a Galactic Key. Depois de pegar a chave, abra o portão na mesma sala e saia do galpão.

DESAFIO 7º GINÁSIO



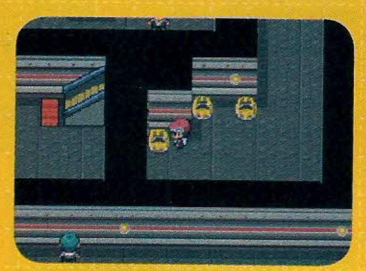
Oponente: Candice

Pokémon que ele usará: Sneasel - Level =40 (Gelo), Piloswine - Level =40 (Gelo, Terra), Froslass - Level =44 (Gelo, Abomasnow - Level =42 (Gelo)

Estratégia: Se você tiver um Pokémon de fogo no level 50, não terá muitos problemas. Esqueça qualquer Pokémon metálico ou dragão que estiver no seu grupo. Se preciso, use TM's com ataques de fogo para dar um upgrade em seus monstrinhos ou um bom Pokémon lutador.

Siga direto para base dos Galactic ao norte da cidade. Quando chegar, entre e use a Galactic key no portão. Suba a escada em frente ao cientista, e em seguida entre no teletransporte abaixo saindo em uma sala onde encontrará Handsome.

Na sala, depois que você ver a animação, siga Handsome e entre no teletransporte a esquerda.



Suba a escada e entre no teletransporte que está indicado na foto. Suba mais uma escada e você irá ver um portão.

Agora com a Galactic Key em mãos, abra o portão e prepare-se para batalhar com o comandante chefe do Team Galactic.



BATALHA À VISTA

Oponente: Cyrus

Pokémon que ele usará: Sneasel - Level =44 (Gelo), Crobat - Level =44 (Veneno), Honchkrow - Level =46 (Noturno, Voador)

Estratégia: Assim como os demais adversários do time Galactic, use Pokémon com level alto e com ataques efetivos contra voadores, para não ter problemas com Crobat e Honchkrow.

Derrotando você ganhará a Master Ball. Siga Cyrus e suba no teletransporte que esta a direita (na parte de cima).



Entre na porta no final da sala e você verá o trio lendário (Azelf, Mesprit e Uxie). Batalhe mais uma vez com o comandante Saturn.

Depois de derrotá-lo, liberte os lendários apertando o botão que está atrás do comandante Saturn.

Agora volte para sala onde você derrotou Cyrus e suba no teletransporte verde que se encontra na parte de baixo.

Saindo do prédio voe para Oreburg city e siga pela rota 207 até a entrada da Mt.Coronet.

A CAMINHO DO SPEAR PILLAR

Mt.Coronet

Dentro da caverna use Surf na parte de cima e Rock climb a direita. Suba a escada e dê a volta empurrando a pedra com Strenght.



Suba a escada a esquerda atravessando a ponte dando a volta por baixo. Atravesse a segunda ponte passando por de baixo da mesma. Continue o caminho a esquerda até encontrar Handsome.

Depois de conversar e ganhar o item, entre na caverna cercada por pedras. Suba mais dois lances de escadas. Agora siga para o norte e dê a volta para encontrar a saída do outro lado ao sul.

Mt.Coronet - Parte 2

Na segunda parte da caverna repare que você saíra em um lugar que está nevando.

Suba a escada a direita e siga para o norte, desça a escada e use Rock Climb no local indicado pela foto. Depois que



subir a montanha dê a volta a esquerda e empurre a pedra ao sul. Continuando o caminho, suba a escada no final e entre na próxima entrada ao norte.

Dentro da caverna use Rock Climb na montanha e derrote os Galactics que encontrar pelo caminho. Desça a escada ao sul e siga para direita para achar a saída.



Mais uma vez você saiu na parte que está nevando. Agora siga para o norte e desça a escada a esquerda. Não entre na caverna, siga em frente e use Rock Climb na montanha a esquerda.

Subindo a montanha desça a escada e empurre a pedra. Desça mais dois lances de escadas dando a volta pela esquerda e entrando na caverna logo a direita.

Atravesse para o próximo andar, enfrente mais membros da equipe Galactic e suba a escada a esquerda no final do caminho. Agora é só seguir em direção ao norte para sair do Mt.Coronet e encontrar o Spear Pillar.

O MISTÉRIO DA DIMENSÃO DISTORCIDA

Spear Pillar

Na entrada da Spear Pillar enfrente os Galactics que está barrando o caminho.

Depois da batalha siga em frente para encontrar duas comandantes e o chefe da equipe Galactic.

Neste momento seu rival aparece e vocês batalharão em dupla contra os comandantes Mars e Júpiter.



BATALHA À VISTA

Oponente: Mars

Pokémon que ele usará: Bronzor - Level =44 (Aço, Psíquico, Purugly - Level =46 (Normal), Golbat - Level =44 (Veneno, Voador)

Oponente: Jupiter

Pokémon que ele usará: Bronzor - Level =44 (Aço, Psíquico), Skuntank - Level =46 (Veneno, Noturno), Golbat - Level =44 (Veneno, Voador)

Estratégia: Tome cuidado com os ataques psíquicos utilizados pelos Bronzor. Após derrotá-los, um Pokémon com ataques elétricos será uma ótima opção para tirar os Golbat de seu caminho.

Depois da batalha, uma animação surgirá. Dialga e Palkia aparecerem para atrapalhar os planos de Cyrus.

Neste momento, os lendários Uxie, Azelf e Mesprit também aparecem para tentar acalmar os guardiões.

De repente um buraco negro se abre no chão e surge a sombra do poderoso Pokémon que ilustra a capa dessa versão; Giratina. Giratina suga Cyrus para outra junto com os lendários.



Em seguida, Cynthia conversará com você e pedirá para ir junto com ela resolver o mistério da dimensão distorcida.

SE PREPARE PARA O TRABALHO

Torn Word

Entrando nesta dimensão a sombra do Giratina sobrevoa os personagens. Depois da conversa com Cynthia, siga ela até encontrá-la na próxima plataforma, pise no ponto do meio e espere a plataforma descer. Aqui, Cynthia atravessa as plataformas flutuantes. Siga-a pelo mesmo caminho.

Continue o caminho para esquerda e você vai ver um dos lendários. Deste ponto, suba em uma plataforma onde você vai andar de lado. Siga até final dessa mesma e desça.

Agora continue seguindo a direita e atravesse outro lance de plataformas flutuantes para sair em outra plataforma que tem um ponto no meio. Siga até esse ponto. Depois que ela descer pule na próxima plataforma que está a cima.

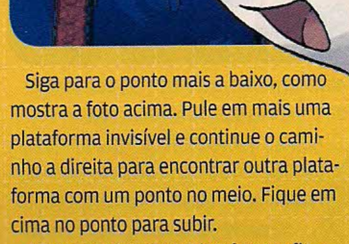


Agora seu objetivo e ir guiando as plataformas até encontrar uma plataforma com três pontos. (repare a foto a cima). Então vamos a sequência:

- **Plataforma 1 -** De onde você está só siga para o ponto a cima.
- **Plataformas 2 e 3 -** Siga para o ponto a esquerda e você subirá em outra plataforma onde encontrará Cynthia. Depois da conversa, desça na próxima plataforma com quatro pontos.
- **Plataformas 4 e 5 -** Nestas duas plataformas siga para o ponto da direita.
- **Plataforma 6 -** Siga para o ponto a baixo.
- **Plataforma 7 -** Siga para o ponto da esquerda.
- **Plataformas 8 e 9 -** Siga para o ponto acima
- **Plataforma 10 -** Nesta plataforma siga para o ponto da direita.
- **Plataforma 11 -** Ufa! Finalmente você chegou a uma plataforma com três pontos. Aqui suba no ponto do meio

Quando a plataforma terminar de descer continue o caminho indo para o ponto a baixo, pulando na plataforma que irá aparecer e atravesse para o outro lado.

Você encontrará Cyrus. Depois da conversa, siga para baixo até o final e vire para direita e em seguida para cima. Você encontrará mais uma daquelas plataformas invisíveis. Pule nela e atravesse para o outro lado.



SHAYMIN é tão fofinho

Siga para o ponto mais a baixo, como mostra a foto acima. Pule em mais uma plataforma invisível e continue o caminho a direita para encontrar outra plataforma com um ponto no meio. Fique em cima no ponto para subir.

Agora, atravesse as plataformas flutuantes a esquerda para chegar em um local onde você terá que resolver mais um quebra cabeça para encontrar o dono da dimensão distoricda: Giratina.

O ENIGMA DO TRIO LENDÁRIO

Neste local Uxie irá aparecer para dar dicas algumas dicas de como prosseguir no labirinto.

Então pule o barranco e empurre a pedra para o buraco. Seguindo para baixo você encontrará uma plataforma com um ponto no meio, ignore o ponto por enquanto e siga para esquerda.



Na próxima plataforma a esquerda você verá mais uma pedra e encontrar o lendário Mesprit. O Pokémon vai te ajudar e empurrar a pedra para o buraco.

Agora, dê a volta pela direita e suba na plataforma na parte de baixo. Esta plataforma também tem um ponto no meio, pise nele e suba.

Quando a plataforma terminar de subir, vá para a esquerda até o final do caminho e siga para cima passando pelo caminho que está se abrindo. No meio do caminho, a sombra do Giratina aparece de novo.

Depois da animação, continue o caminho para cima, de a volta pela direita passando pelo caminho que está se abrindo para sair na parte de baixo.

Aqui, você encontra mais uma plataforma com um ponto no meio. Pule na



plataforma e suba neste ponto. No final do percurso siga para esquerda.

Repare que neste local existem dois pontos; um na parte de cima e outro na parte de baixo. Siga para o ponto na parte de baixo e pule em mais uma plataforma invisível atravessando para o outro lado, seguindo para o ponto a direita. Deste ponto pule em outra plataforma invisível e atravesse para o outro lado.

Então siga para cima e na curva vire para direita para encontrar outra plataforma com um ponto no meio. Suba no ponto e desça junto com a plataforma. Cyrus vai perceber sua presença e irá fugir. Siga-o.

Quando estiver subindo, um lago vai atrapalhar o seu caminho. Atravesse-o usando surf e siga para direita para ver mais uma vez a sombra do Giratina.

GIRATINA é feio pra dedéu



Depois da animação continue o caminho a direita e suba em uma plataforma onde você estará andando de lado.Deste ponto siga para cima e suba em outra plataforma onde você estará andando de ponto cabeça.

Repare que quando você subir nesta plataforma irá ver outro lago, use Surf e desça a cachoeira que está a esquerda.

Quando estiver descendo no final da cachoeira, você irá ver mais uma pedra





que estará a esquerda. Siga até essa pedra e quando estiver chegando perto, Azelf irá aparecer para orientá-lo.

Depois que Azelf for embora, empurre a pedra para o buraco. Agora é fácil: siga para esquerda e suba no ponto do meio. Quando terminar de descer pule para o outro lado (mais a cima) e você verá o lendário Uxie.



Aqui você tem que empurrar as três pedras, cada uma na direção do buraco onde estão os respectivos lendários. Faça a sequência: Uxie (ao meio), Mesprit (esquerda) e Azelf (direita).

Terminando o puzzle, siga para o sul para encontrar Cynthia. Fale com ela. Depois da conversa, suba no ponto do meio da plataforma, que vai levar os personagens até o pentelho do Cyrus.

Fale com Cyrus e prepare-se para Batalha.



DESAFIO A CYRUS

Oponente: Cyrus

Pokémon que ele usará: Houndoom - Level =45 (Noturno, Fogo), Gyrados - Level =46 (Água), Crobat - Level =46 (Veneno, Voador), Honchkrow - Level =47 (Noturno, Voador), Weavile - Level =48 (Noturno, Gelo)

Estratégia: Muitos Pokémon Noturnos requerem um Pokémon fantasma. Retifique-se de ter um bom fantasma em seu grupo e faça o serviço completo. Um Pokémon elétrico ajuda bastante contra Gyrados, Crobat, e Honchkrow.

Depois de ter colocado o bandido para correr, Cynthia recuperará seus Pokémon e pedirá para continuar em frente. Não esqueça de salvar antes de continuar o caminho.

GIRATINA: O DONO DO TORN WORLD



Siga para cima e encontre o todo poderoso Giratina.

Para capturar Giratina, que aparece em sua forma de origem no level 47, é altamente recomendável paralisá-lo ou colocá-lo para dormir.

Enfraqueça-o antes de usar a estratégia citada a cima. Quando Giratina estiver com HP no vermelho, use a Ultra Balls ou Dusk Balls para capturá-lo. Se isso falhar, use a Master Ball e Giratina será seu.

Caso você acabe derrotando Giratina por acidente, desligue e ligue o DS e volte ao ultimo ponto de salvamento, antes da batalha.

Após derrotar a Elite 4, não esqueça de voltar aqui para pegar a Platinum Orb. Com Giratina capturado, entre pelo portal que abriu na parte de cima para sair da dimensão distorcida.

Após a captura, voe até Sandagem Town e siga até o laboratório do professor Rowan. Fale com ele para liberar os lendários para captura. Saindo do laboratório, voe direto para Veilstone e siga pela rota 214 até o Valor Lakefront. Repare que o caminho para rota 222 agora está aberto.

Nesta rota lute com todos os treinadores e siga sempre para direita até encontrar a entrada para próxima cidade.

EM BUSCA DA ÚLTIMA INSÍGNIA

Sunyshore City

Na entrada da cidade, Flint (membro da Elite 4), vai falar com você. Depois da conversa, siga a direita e suba a escada ao norte. Agora você estará em uma enorme ponte. Do ponto onde está, siga para direita e desça na primeira curva ao sul.

No final da curva vire para direita nova-

mente e siga em frente até encontrar o Farol (Lighthouse).

Entrando no farol, suba o elevador. Agora fale com Volker que está no meio da sala. Depois da conversa ele voltará para o ginásio.

Saia do farol e suba a primeira curva



ao norte. Siga reto e vire só na segunda curva a esquerda.

Agora continue sempre a esquerda para encontrar o ginásio no final do caminho onde Flint estará bloqueando a entrada. Fale com ele para liberar sua entrada no ginásio.

VOLKER MIL VOLTS DE CARGA ELÉTRICA

O ginásio elétrico se divide em três salas, você vai ter que pisar nos botões verde, azul e vermelho das engrenagens para liberar o caminho até o líder. Então vamos a sequência:



Sala 1 - Pise na engrenagem com o botão verde que esta a direita. Dê a volta e pise no botão verde da engrenagem a esquerda. Siga até discípulo e derrote-o para ir para próxima sala.



Sala 2 - Nesta sala pise três vezes no botão azul da engrenagem à esquerda, de a volta e suba na escada a esquerda passando pela ponte, enfrente outro discípulo.

Terminando a batalha, pise no botão azul e depois no verde que está a direita desta mesma engrenagem. Agora siga para baixo e derrote mais um discípulo que está a direita. Suba a escada passando pela outra ponte e vença o discípulo. Siga para a próxima sala.



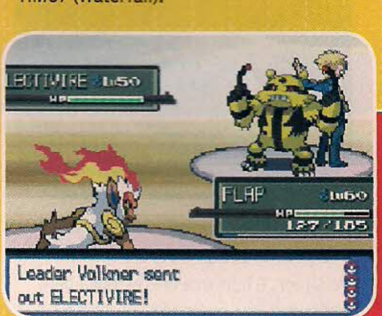
Sala 3 - Pise no botão vermelho da engrenagem a direita, desça e derrote mais um discípulo. Quando terminar a batalha, dê a volta e pise no botão vermelho da engrenagem a esquerda. Agora basta descer e derrotar outro discípulo.

Suba na escada da esquerda passando por uma ponte siga reto e derrote mais um discípulo. Agora pise só duas vezes no botão verde da engrenagem que está a baixo, dê a volta pela direita e pise uma vez no botão azul que também está a baixo.

Do ponto onde está, suba e volte descendo a escada para enfrentar o último discípulo. Depois da batalha, atravesse pela ponte ao sul e desça a escada.

Agora, pise uma vez no botão vermelho da engrenagem que está à cima do primeiro discípulo que você enfrentou no começo desta sala. Para finalizar, volte pelo mesmo caminho subindo a escada a direita e seguindo reto até o final. Siga direto para próxima plataforma no meio da sala onde está o líder deste ginásio.

Vencendo você conquista sua última insígnia e também o direito de usar o HM07 (Waterfall).





Agora saia do ginásio e siga para o norte desta cidade para encontrar Jasmine na praia. Não lembra dela? Jasmine é a líder do ginásio metálico de Pokémon Gold / Silver / Crystal. Fale com ela para ganhar o HM07 (Waterfall).

Depois que Jasmine entregar para você o HM07, use Surf na beira da praia e siga sempre para o norte pela rota 223.



Aqui, enfrente vários treinadores na água e no final do caminho suba a cachoeira com HM07 (Waterfall). Recupere seu time no Centro Pokémon e saia seguindo para entrada da Victory Road a direita.

VICTORY ROAD

Na caverna lute com vários treinadores, já que muitos deles possuem monstrinhos que você ainda não marcou na sua Pokédex de Sinnoh.

Não esqueça de pegar os itens pelo caminho e traga com você os HM Strenght, Surf, Rock Smash e Waterfall. Siga o roteiro a baixo e você não terá problemas para sair da Victory Road.

Entrando na caverna atravesse três lances de pontes e desça a montanha usando Rock Climb.

DESAFIO 8º GINÁSIO

Oponente: Volker

Pokémon que ele usará: Jolteon - Level =46 (Elétrico), Raichu - Level =46 (Elétrico), Luxray - Level =48 (Elétrico), Electivire - Level =50 (Elétrico)

Estratégia: Se você tiver um Pokémon terrestres com o golpe Earthquake, a batalha não será muito difícil.

homem que está barrando a porta.

Quando você for falar com o rapaz, seu rival aparecerá para uma última batalha.



Terminando de descer, siga a esquerda até o final do caminho e suba a escada ao norte. Continue seguindo reto e suba mais dois lances de escadas a esquerda para chegar no outro andar.

Neste andar, quebre as pedras ao sul usando Rock Smash, e empurre mais três pedras com Strenght de modo que elas abram o caminho.



Volte pelo lado oeste e empurre a pedra da esquerda para baixo. Dando a volta pela esquerda quebre a outra pedra a direita com Rock Smash. Depois que terminar de quebrá-la, empurre a outra pedra para cima com Strenght para ela voltar a sua posição original.

Siga pelo caminho aberto e quebre mais uma pedra ao sul. Seguindo pela direita, empurre a pedra que está bloqueando o caminho ao norte. Suba por este caminho e desça a escada que está a direita.

MEU RELÓGIO é melhor que o do Bento



Depois que descer a escada passe pela ponte e use Rock climb para descer a montanha. Agora que você desceu siga a esquerda até o final do caminho.

Chegando aqui, vá para cima passando por de baixo da ponte. Agora vire na curva a direita e siga até o final do caminho para descer mais uma escada.



Neste andar desça mais dois lances de escadas até ser obrigado a usar Surf na bifurcação (foto a cima). Escolha o caminho da direita para derrotar um treinador.

Depois da batalha, use Surf novamente e siga sempre para o norte para encontrar uma cachoeira. Suba-a usando Waterfall e siga para esquerda até o final do caminho. Agora desça e suba a escada que está a esquerda.



Do outro lado siga a esquerda e desça na primeira curva ao sul. Passe por debaixo da ponte e na outra bifurcação siga pelo caminho da direita até encontrar uma montanha. Suba usando Rock Climb. Agora, atravesse a ponte e siga para o norte para encontrar a saída da Victory Road a esquerda.

Saindo da caverna, suba a cachoeira ao norte usando Waterfall para encontrar o castelo da Elite 4.

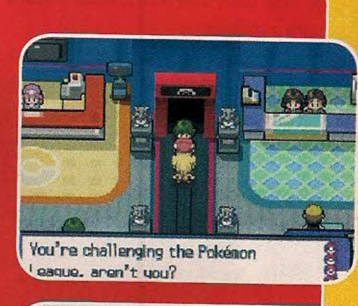
A HORA DA VERDADE: A ELITE 4

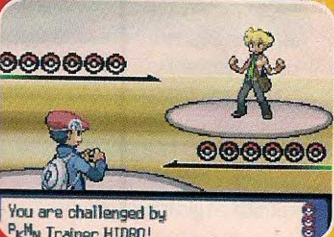


O caminho foi longo, mas finalmente você chegou até castelo da Elite 4.

Logo após entrar, recupere seus Pokémon. É bom que eles estejam bem treinados, pelo menos no Level 60 ou mais. Aproveite também para comprar alguns itens de recuperação de HP.

Agora que você está preparado, escolha seus melhores Pokémon e vá falar com o







BATALHA À VISTA

Oponente: Rival

Pokémon que ele usará: Staraptor - Level =48 (Normal, Voador), Heracross - Level =48 (Inseto, Lutador), Roserade - Level =47 (Grama, Veneno), Snorlax - Level =49 (Normal), Empoleon - Level =51 (Água, Aço), Rapidash - Level 47 (Fogo)

Estratégia: O time de seu rival está muito equilibrado e com vários tipos de Pokémon diferentes. A estratégia é saber escolher bem os ataques e trocar os monstrinhos nas horas certas. Vale lembrar que alguns Pokémon de seu rival podem variar dependendo de qual for o seu inicial.

Terminando a batalha, volte a falar com homem que irá confirmar suas insígnias. Quando ele terminar, você estará pronto para encarar a Elite 4. Entre na porta e suba o elevador para encontrar o primeiro membro.

DESAFIO A ELITE DOS 4



AARON

Pokémon que usará: Yanmega - Level =49 (Inseto, Voador), Scizor - Level =49 (Inseto, Aço), Vespiquen - Level =50 (Inseto, Voador), Drapion - Level =53 (Veneno, Noturno), Heracross - Level 51 (Inseto, Lutador)

Estratégia: Tenha um Pokémon voador ou de fogo em seu time para derrotar praticamente todos os Pokémon de Aaron. Só tome cuidado com Heracross e Scizor, que são muito rápidos e podem surpreender.

Terminando a batalha, siga para a próxima sala e pegue o elevador para enfrentar o segundo membro da Elite 4.



BERTHA

Pokémon que ele usará: Whiscash - Level =50 (Agua, Terra, Hippowdon - Level =52 (Terra), Rhyperior - Level =55 (Terra, Pedra), Gliscor - Level =53 (Terra, Veneno), Golem - Level 52 (Pedra, Terra)

Estratégia: Os Pokémon de Bertha possuem muitas fraquezas, porém tome muito cuidado com Earthquake. Uma boa opção são ataques de gelo ou de planta, para derrotar os grandalhões mais rápido.

Após derrotar Bertha, siga para o elevador. Antes de entrar na sala do terceiro membro, recupere seus Pokémon com itens de recuperação de HP. Agora siga em frente para encontrar Flint.



FLINT

Pokémon que ele usará: Houndoom - Level =52 (Noturno, Fogo), Flareon - Level =55 (Fogo), Rapidash - Level =53 (Fogo), Infernape - Level =55 (Fogo, Lutador), Magmortar - Level 57 (Fogo)

Estratégia: Essa tática é básica: contra fogo, use água. Um Pokémon de pedra com Earthquake também é uma boa pedida caso você não tenha um aquático muito efetivo.

Derrotando Flint, atravesse a próxima sala para encontrar o quarto membro da Elite 4. Não esqueça de recuperar seu time!



LUCIAN

Pokémon que ele usará: Mr. Mime - Level =53 (Psíquico),Espeon - Level =55 (Psíquico), Alakazam - Level =56 (Psíquico), Bronzong - Level =54 (Psíquico, Aço), Gallade - Level 59 (Psíquico, Lutador)

Estratégia: Pokémon noturnos e fantasmas vão fazer a festa contra Lucian. Mas se não tiver nenhum desses em seu time, mais uma vez um Pokémon com Earthquake será útil.

Depois da batalha, suba o elevador na próxima sala. Não esqueça de checar todos seus Pokémon, pois você está prestes a desafiar a grande campeão da Elite 4. Use os itens para recuperar o PP dos melhores golpes de seus monstrinhos, deixe todos vivos e com energia cheia.

Lembra da moça que te ajudou em quase toda sua jornada? Surpresa! Cynthya é a grande campeã Pokémon. Prepare-se, pois está será uma batalha dura.

Terminando essa dura batalha, seu personagem irá subir um elevador e atravessará para outra sala.



CAMPEÃ CYNTHIA

Pokémon que ele usará: Spiritomb - Level =58 (Fantasma, Noturno), Milotic - Level =58 (Água), Togekiss - Level =60 (Normal, Voador), Garchomp - Level =62 (Dragão, Terrestre), Lucario - Level 60 (Lutador, Aço), Roserade - Level 58 (Grama, Veneno)

Estratégia: A estratégia é: tenha Pokémon com níveis altos e com tipos variados. Será muito difícil derrubar Cynthia em seu primeiro desafio. O Garchomp vai te causar pesadelos caso você não tenha um Pokémon com um forte ataque de gelo. Equilibre bem seu time, troque nas horas certas e abuse de Max Potions e Max Revive.

No caminho desta sala, Cynthia fala sobre o Hall da Fama. Em seguida, o professor Rowan aparecerá para dar os parabéns pela sua vitória. Cynthia e Rowan seguem para uma máquina que registra os seus Pokémon no Hall da Fama.

Agora é só sentar e curtir o final do jogo. Mas não pense que acabou; vencer a Elite 4 é só o começo da jornada. Agora se prepare para treinar seus Pokémon e não esqueça de consultar todas as nossas dicas do Planeta Pokémon e boa sorte! NW



TOP SECRET Wii

WiiWARE & VIRTUAL CONSOLE

A melhor seleção do que o Virtual Console tem para você

SUPER MARIO RPG: LEGEND OF THE SEVEN STARS





ITENS SECRETOS

Attack Scarf: realize 30 pulos consecutivos com um Super Jump em um inimigo. Feito isso, vá até Monstro Town e fale com o cachorro para verificar quantos saltos foram realizados.

Bright Card: na Booster's Tower, depois de concluir Land's End, vá para a torre e você verá um Knife Guy. Vença-o no jogo oito vezes para ganhar o item.

Fertilizer: depois de concluir Nimbus Palace, você verá um caminho secreto à direita em Nimbus Town. Fale com o Shy Guy para consegui-lo.

Super Suit: realize 100 pulos consecutivos com um Super Jump em um inimigo. Feito isso, vá até Monstro Town e fale com o cachorro para verificar quantos saltos foram realizados.

Lamb's Lure: use o Mystery Egg 10 vezes com Peach. Ela precisa estar equipada com o B'Tub Ring para o truque funcionar.

Sheep Attack: use o Lam's Lure 48 vezes em batalha.

Star Egg: ganhe o jogo Look the other way, de Grate Guy's, 100 vezes

Troopa Pin: em Land's End, no jogo Troopa Jumping, bata a marca de 12 segundos ou menos para conseguir o item.

TRANSFORME-SE NO MARIO DE SUPER MARIO BROS.

Em Booster's Tower há uma cortina capaz de transformá-lo no Mario de Super Mario Bros. por alguns segundos. Ela está próxima à saída, na área onde há o switch que abre o caminho para Booster Pass.

ENCONTRE PERSONAGENS DE OUTROS JOGOS

F-Zero e Star Fox: em Hinopio's Shop de Barrel Volcano

Link: vá até Rosa Inn após conseguir a segunda estrela e siga para o segundo andar. Ele estará dormindo na cama.

Samus: vá até Mushroom Kingdom após adquirir a quinta estrela. Vá até a área de visitantes e Samus, assim como Link, estará dormindo numa cama.

EVOLUA FACILMENTE

Procure por um lugar onde há uma estrela próxima ao save point. Salve o jogo, pegue a estrela e evolua. Encare uma batalha, perca e você continuará certamente com os níveis adquiridos, bem como a possibilidade de utilizar as estrelas novamente.

DINHEIRO INFINITO

Quando você estiver a caminho de Rosa Town, siga para a área onde há Shy Guys em cima de caixas de tesouro. Vá até a área próxima à saída e acerte a caixa que há perto da porta para pegar algumas moedas (mas não esvazie o "pote de ouro"). Volte para próximo da saída e, antes de sair, retorne até a caixa e acerte-a mais algumas vezes (novamente, sem esvaziá-la). Faça isso quantas vezes quiser.

ALCANCE UM DANO DE 9999 COM GENO

Após aprender o movimento Geno Whirl, vá até uma batalha e utilize-o. Pressione o botão Y antes de o personagem sair da tela para obter um dano de 9999. Observação: a dica não funciona contra chefes e pode modificar algumas coisas no som caso seja realizada corretamente.

SAMURAI SHODOWN 2

HABILITE KUROKO
Para habilitar o juiz da partida, Kuroko, basta pressionar cima, baixo, esquerda, cima, baixo, direita e A, na tela de seleção de lutador. Esse código vale apenas para o modo versus.

HABILITE O SANGUE
No menu de opções do game, mude a opção country para JAPAN. Saia do menu, enter nele novamente e selecione USA. Saia novamente e o código será ativado.





1080°: SNOWBOARDING

COMPLETE QUALQUER MANOBRA
Selecione o modo Training e escolha qualquer personagem. Realize uma manobra fácil e, antes de tocar o solo, abra rapidamente o menu de manobras e selecione alguma que você ainda não realizou. Quando você chegar ao chão, o jogo contará a manobra como se fosse uma das que não foram concluídas.

HABILITE O DEADLY FALL LEVEL
Conclua o Match Race no nível Expert

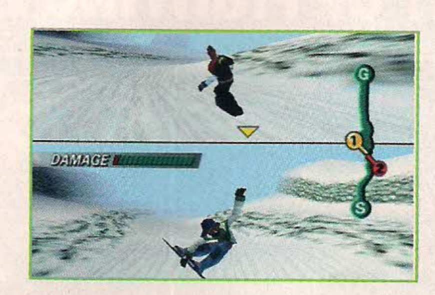
HABILITE O DRAGON CAVE COURSE
Conclua o quinto trajeto no modo Hard, em Match Races

GOLD BOARDER
Passe pelo modo Expert utilzando Ice Boarder. Em seguida, vá até Hensuke Kimachi e mantenha pressionado o botão correspondente à tecla C-Cima e, em seguida, aperte o botão A.

ICE BOARDER
Passe pelo modo Expert e, após isso, vá até Araki e mantenha pressionado o botão correspondente à tecla C-Esquerda e, em seguida, aperte o botão A.

PANDA BOARDER
Consiga a pontuação mais alta e o melhor tempo em todos os eventos do Time Attack e Trick Attack, em seguida receba as três melhores pontuações no Contest Mode. Feito isso, vá à tela de seleção de personagens, deixe o cursor sobre Rob Haywood e então mantenha pressionado o botão correspondente à tecla C-Direita e, em seguida, aperte o botão A.

PENGUIM BOARD
Complete todas as 24 manobras no modo Training. Selecione a prancha Tahoe 151 pressionando o botão correspondente à tecla C-Baixo.



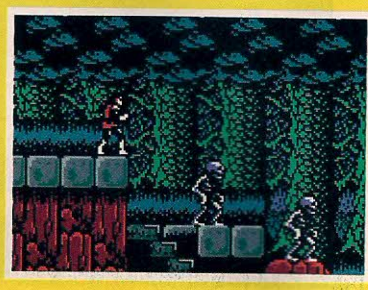


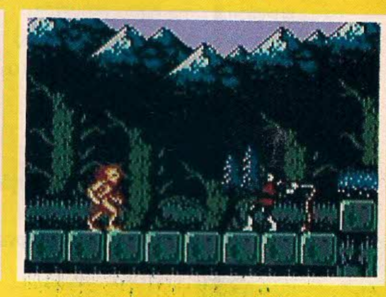


1080 NÃO É O PREÇO e sim o nome da manobra!

CASTLEVANIA II: SIMON'S QUEST







PASSWORDS

OZKQ EXY1 WH4S REQA – comece no level 6 com o Red Crystal

RIG7 NVFX E45V O7BT – veja o final 1

OYZY UQAU R12S SMIA – veja o final 2

C1DF O26D L1KN SWJK – veja o final 3

7MEF OVFT 151Z Y2Z5 – lute contra Dracula

PSPR VRBV U2DT RFIZ – obtenha todos os itens

OFIT M5QX 1P5S QBQA – obtenha os seguintes itens: Dracula's Rib, Chain Whip e Blue Crystal

SZMH QXE1 5PXW UESE – obtenha os seguintes itens: Dracula's Rib, Chain Whip, Blue Crystal e Dracula's Heart

TIRH DYDZ 405V 81B1 – obtenha os seguintes itens: Dracula's Rib, Chain Whip, Blue Crystal, Dracula's Heart, Dracula's Nail, Flame Whip e Red Crystal

DINT XXDY 445X V3ZX – obtenha experiência total e todos os itens

OFIC M5YX XD4C Q3AA – obtenha os itens Thorn Whip e Holy Water

DY31 LXDY W45X TGJX – derrote Dracula

UGKD N3BV W2VL SDYV – lute contra Dracula para conseguir o melhor final

ART OF FIGHTING 2





CHEFE SECRETO

Chegue até o último oponente, Mr. Big, e derrote-o sem ter perdido nenhum round nas lutas anteriores. Ao derrotá-lo, você enfrentar Geesse, um chefe extra.

PODER EXTRA

Para ganhar poder extra, complete os três bônus de Art of Fighting e salve o jogo. Em seguida, carregue o jogo em Art of Fighting 2 para o seu lutador ganhar mais força.

RYO NÃO É RYU mas também usa kimono

CASTLEVANIA III: DRACULA'S CURSE







DEIXE ORDER OF ECCLESIA de lado

SOUND TEST
Antes de ligar o videogame, segure A e B no controle 1. Ligue o console e, em seguida, aperte Start duas vezes.

CÓDIGOS
Inicie o jogo com os seguintes nomes para conseguir alguns bônus:
AKAMA: jogue a Second Quest
OKUDA: comece o jogo com Alucard
FUJIMOTO: comece o jogo com Grant
URATA: comece o jogo com Syfa
HELP ME: comece o jogo com 10 vidas

PASSWORDS PARA ALUCARD
Utilize o nome HELP ME e você começará o estágio com 10 vidas.

COMEÇAR DO ESTÁGIO 1-1 (SECOND QUEST)
Chicote, chicote, espaço em branco, espaço em branco, espaço em branco, cruz, espaço em branco, cruz, cruz, espaço em branco, chicote, espaço em branco, espaço em branco, espaço em branco, chicote, coração

COMEÇAR DO ESTÁGIO 5-6
Coração, chicote, espaço em branco, espaço em branco, espaço em branco, cruz, espaço em branco, coração, cruz, espaço em branco, espaço em branco, espaço em branco, espaço em branco, espaço em branco, chicote, espaço em branco

COMEÇAR DO ESTÁGIO 6-1A
Espaço em branco, cruz, espaço em branco, espaço em branco, coração, espaço em branco, espaço em branco, espaço em branco, espaço em branco, espaço em branco, cruz, espaço em branco, chicote, coração, espaço em branco, cruz

COMEÇAR DO ESTÁGIO 6-1B
Coração, cruz, espaço em branco, espaço em branco, espaço em branco, coração, espaço em branco, coração, cruz, espaço em branco, espaço em branco, espaço em branco, espaço em branco, espaço em branco, chicote, espaço em branco

COMEÇAR DO ESTÁGIO 7-1
Espaço em branco, coração, espaço em branco, espaço em branco, espaço em branco, espaço em branco, espaço em branco, espaço em branco, espaço em branco, chicote, coração, espaço em branco, cruz, coração, espaço em branco, coração

COMEÇAR DO ESTÁGIO 8-1
Espaço em branco, chicote, cruz, espaço em branco, espaço em branco, espaço em branco, cruz, cruz, espaço em branco, espaço em branco, espaço em branco, chicote, coração, espaço em branco, cruz, espaço em branco

COMEÇAR DO ESTÁGIO 9-1
Espaço em branco, cruz, espaço em branco, espaço em branco, coração, espaço em branco, espaço em branco, espaço em branco, espaço em branco, espaço em branco, coração, espaço em branco, chicote, cruz, espaço em branco, cruz

COMEÇAR DO ESTÁGIO A-1
Espaço em branco, coração, espaço em branco, espaço em branco, coração, espaço em branco, espaço em branco, espaço em branco, espaço em branco, espaço em branco, coração, espaço em branco, cruz, cruz, espaço em branco, coração

COMECE A SECOND QUEST COM UM ALIADO
Digite as passwords na seqüência junto com o nome HELP ME para começar a Second Quest com um dos aliados

ALUCARD
Chicote, chicote, espaço em branco, espaço em branco, espaço em branco, cruz, espaço em branco, cruz, cruz, espaço em branco, chicote, espaço em branco, espaço em branco, espaço em branco, chicote, coração

GRANT
Chicote, chicote, espaço em branco, chicote, espaço em branco, coração, espaço em branco, coração, chicote, espaço em branco, coração, espaço em branco, espaço em branco, espaço em branco, chicote, coração

SYFA
Chicote, chicote, espaço em branco, chicote, espaço em branco, cruz, espaço em branco, espaço em branco, cruz, espaço em branco, coração, espaço em branco, espaço em branco, espaço em branco, chicote, coração

PASSWORDS PARA OS NÍVEIS FINAIS
Digite as passwords na seqüência junto com o nome HELP ME para começar o estágio final com um dos aliados:

ALUCARD
Espaço em branco, coração, espaço em branco, espaço em branco, coração, espaço em branco, espaço em branco, espaço em branco, espaço em branco, espaço em branco, coração, espaço em branco, cruz, cruz, espaço em branco, coração

GRANT
Espaço em branco, espaço em branco, espaço em branco, espaço em branco, chicote, espaço em branco, espaço em branco, espaço em branco, espaço em branco, chicote, cruz, espaço em branco, cruz, cruz, espaço em branco, cruz

SYFA
Espaço em branco, coração, espaço em branco, chicote, coração, espaço em branco, espaço em branco, espaço em branco, espaço em branco, chicote, espaço em branco, espaço em branco, cruz, cruz, espaço em branco, coração

TOP SECRET DS

RETRO GAME CHALLENGE

Digite as sequências abaixo em cada um dos jogos mencionados para liberar os extras:



COSMIC GATE

Ative a forma mais forte da Infinity (pode ser usado uma vez por jogo): pause o jogo e pressione cima, cima, A e B
Hard Mode: na tela do título, pressione baixo, baixo, B, B, A, A e Start
Continue o jogo com 000 Score: pressione para esquerda e Start ao mesmo tempo na tela de Game Over
Ship Power-Up: na tela de Pause, pressione cima, cima, A, A, B e B

HAGGLE MAN 2

Continue do level em que morreu: na tela de Game Over, pressione e segure para a esquerda enquanto aperta Start
Poder máximo: pause o jogo e pressione cima, baixo, cima, baixo, B, B, A e A
Scrolls: pause o jogo e pressione baixo, cima, baixo, cima, A, A, B e B
Seleção de estágios: segure A na tela do título e então pressione cima, cima, direita, direita, direita, baixo, baixo, esquerda, esquerda e esquerda

HAGGLE MAN 3

99 vidas: pause o jogo e pressione A, B, A, B, esquerda, direita, esquerda e direita
9999 Gears: pause o jogo e pressione B, A, B, A, direita, esquerda, direita e esquerda
Lute contra o chefe: pause o jogo e pressione B, B, A, A, esquerda, esquerda, direita, direita

HAGGLE MAN

Energia completa: pause o jogo e pressione baixo, direita, cima, esquerda, B, B, B, B, A, A, A e A
Tempo infinito: segure para cima e esquerda e então pressione A + B na tela anterior ao início do estágio
Scrolls: pause o jogo e pressione cima, direita, baixo, esquerda, A, A, A, A, B, B, B e B

RALLY KING

Invencibilidade: pressione Select + cima + esquerda na tela do título
Faça os carros rivais desaparecerem: segure Select e então pressione baixo e direita na tela do título
Comece no Course 2: na tela do título pressione A, B, A, B, cima + Select
Comece no Course 3: na tela do título pressione A, B, A, B, esquerda + Select
Comece no Course 4: na tela do título pressione A, B, A, B, baixo + Select

STAR PRINCE

Continue do level onde morreu: na tela de Game Over mantenha o direcional para a esquerda pressionado e aperte Start
Invencibilidade: na tela do título mantenha o direcional para cima pressionado e aperte A, A, A, em seguida mantenha o direcional para baixo pressionado e aperte B, B, B

FINAL ALTERNATIVO PARA HAGGLE MAN 1 E 2

Termine todos os estágios com cinco segundos ou menos restando no relógio.

VÁ PARA O ESTÁGIO FINAL DE COSMIC GATE

No primeiro estágio, dispare 64 tiros sem acertar nenhum inimigo. Um portal irá aparecer e, ao entrar nele, você estará na última fase.

DRAGON QUEST IV: CHAPTERS OF THE CHOSEN

ACESSANDO O NOVO CALABOUÇO

Depois de ver os créditos finais, carregue um game que esteja indicado como "Chapter 6". Feito isso, siga para a vila onde tudo começou ou até Azimuth para ver que algo aconteceu em um dos locais. Procurando em um dos pontos, você encontrará o novo calabouço, com diversos itens e novos monstros.
Seguindo por ele até o final, você encontrará dois inimigos: Foo Yung e Chow Mein. Lute contra eles e, ao derrotá-los, verá um mudança no quadro que está ao fundo. Feito isso, siga para El Forado (onde está a árvore de Yggdrasil) e suba até o topo. Próximo ao local onde encontrou a Zenithian Sword, estará a Yggdrasil Flower. Pegue-a. Vá até Rosehill e utilize a flor na tumba de Rose para ressuscitá-la. Após este ato, vá para o local onde enfrentou o último chefe. A batalha será substituída por uma cena e, após ela, um novo personagem se unirá ao grupo: Psaro.

EQUIPAMENTOS PARA PSARO

Para conseguir os melhores equipamentos para Psaro, derrote Foo Yung e Chow Mein até que não sobre nenhum equipamento no cavaleiro que está no quadro ao fundo.

FINAL EXTRA

Após Psaro se juntar ao grupo, é possível fazer mais um final (o primeiro, mas com algumas mudanças) acessando Diabolicic Hall e enfrentando Aamon na sala do trono. Ele apresentará uma versão evoluída daquela vista no confronto contra Psaro, mas com menos formas (apenas quatro, contando a primeira). Derrote-o e veja a seqüência.


nintendo
Wi-Fi
connection
Wii
MARIO KART
Wii

COMUNIDADE

CORREIO N

Mostre sua opinião na Comunidade da NW

CARTA DO MÊS

NÃO É MAMÃE



Eu gostaria de dar os parabéns a vocês pelo excelente conteúdo da revista sobre a melhor e verdadeira empresa de jogos, a Nintendo. Eu sigo a Nintendo World desde o ano 2000, e sempre acompanhei as boas recomendações dos principais críticos da revista. Eu sou fanático da maioria das séries da Big N, desde Mario até Fire Emblem, e gostaria de falar exclusivamente de uma série de RPG pouco conhecida tanto aqui no Brasil quanto aos grandes jogadores dos Estados Unidos: Mother.

A série é conhecida pelos fãs de RPG no Japão e no mundo inteiro pelo seu humor satírico (cheio de paródias e referências da cultura Pop), diálogos originais, trilha sonora muito diversificada, personagens inesquecíveis e história tocante.

A série foi criada por um novelista e roteirista de jogos chamado Shigesato Itoi no final da década de 80. O primeiro jogo conhecido como "Mother" no Japão foi lançado para o Famicon (NES), mas não chegou ao Ocidente. O segundo conhecido como EarthBound, (ou Mother 2 no Japão) conseguiu chegar no ano de 1995 para o SNES. O terceiro (Mother 3) foi lançado no ano de 2006 para o GBA, apenas no Japão.

Eu tenho uma petição, vocês poderiam escrever um artigo sobre esse jogo? Ele merece uma certa atenção, pois possui muitos fãs na Internet.

Mitchell Rocca
Por e-mail

O engraçado é que realmente poucas pessoas conhecem a série Mother. Recentemente, um grupo de fãs traduziu todo o conteúdo de Mother 3 e disponibilizaram na Internet. Bem que a Nintendo poderia fazer isso oficialmente, não é mesmo?

POKÉDÚVIDAS

Quando o Nintendo DSi será lançado aqui no Brasil? Quanto vai custar? No caso do jogo Pokémon, como vou fazer para transferir os Pokémon de R/S/E para D/P, já que o slot de GBA foi tirado do DSi? Todos os jogos de Nintendo DS irão funcionar normalmente em Nintendo DSi? Em Pokémon Platinum, quantos Pokémon de todos os 493 poderão ser capturados? Obrigado!

Rayan, Belém do Pará
Por e-mail

Nossa, quantas dúvidas Pokémon! Consultamos o professor Carvalho para ajudar você, Rayan. Vamos lá: o DSi será lançado no Brasil no dia 5 de abril, sem preço definido. Para transferir Pokémon de jogos de GBA, você vai precisar passar para um colega que use o DS original ou o Lite. Alguns jogos não vão funcionar e outros vão funcionar com menos recursos, como é o caso daqueles que usam acessório no Slot 2, como Guitar Hero On Tour e Tony Hawks Motion. Para saber quais Pokémon poderão ser capturados em Platinum, leia nosso detonado presente na edição passada e nessa NW que está em suas mãos.

PARA SEMPRE

Eu tenho que confessar que me lembro do primeiro dia que ouvi falar em videogame. Eu ainda criança, e como estava perto de meu aniversario, pedi ao meu pai um tal de videogame. Nós não tínhamos muito dinheiro,

ÍNDICE

ATENÇÃO!

A revista Nintendo World se reserva o direito de editar as cartas e e-mails recebidos. Não disponibilizamos qualquer tipo de serviço de dicas (via telefone, e-mail ou carta), pois reservamos um espaço interno para isso.

DÊ SEU RECADO

Envie e-mails para:
redacao@nintendoworld.com.br
Ou carta para:
Revista Nintendo World
Rua Heitor Penteado, 585
Sumarezinho - São Paulo/SP
CEP 05437-000
Tel: (011) 2877-6050

mas compramos o famoso Super Nintendo. Foi demais! Fiquei impressionado quando joguei Mario pela primeira vez. Desde então a Nintendo ficou no meu sangue. Depois comprei um Game Boy Color, que ainda funciona. Quando comecei a ouvir falar em GameCube, fiquei doente para comprar, mas no fim acabei comprando um PlayStation 2, fato que me arrependo até hoje. Depois de passar um longo tempo sem um console Nintendo, vi o Wii e comprei. Aí despertou a paixão nas minhas veias! Agora nunca mais na minha vida vou largar a Nintendo, e já estou juntando meu dinheirinho pra comprar o DS Lite.

Rafael Augusto
Por e-mail

Sua história se confunde com a história de muitos Nintendistas. Talvez a época do GameCube tenha sido a mais difícil para nós, já que o PS2 realmente "roubou" muitos fãs. Mas é só ver todo mundo com o Wii e DS em mãos para ver quem realmente entende de games nesse mercado.

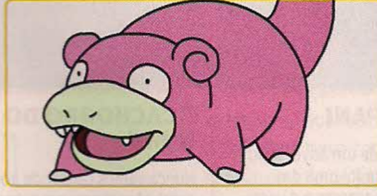
EMOCIONADO

"BARALHOOOO!!" Essa foi a palavra que saiu da minha boca assim que terminei de ler a edição #119 da Nintendo World. Há anos não lia uma NW tão boa - deve ser porque nunca existiu. Em minha opinião, foi a melhor edição de uma revista de games que já saiu, está impecável. Dá vontade de ler; alegrou minhas idas ao banheiro, me deixou feliz com tantos RPGs para o DS, Pokémon... Bom, eu sempre comprei a NW, confesso que muitas acabei comprando por força do hábito, mas há alguns meses tenho ficado entusiasmado com as edições, então chegou em minhas mãos a #119, reacendeu aquela chama nintendística que tinha, e ainda tem, dentro de mim. Em outras palavras: se as outras edições forem como esta, para ficar perfeito, só falta um cheque em branco acompanhando a revista. Um abraço pro pessoal da NW, e obrigado por deixar minhas tardes melhores.

Anônimo
Por e-mail

A emoção foi tanta que o cara até esqueceu de colocar o nome dele no e-mail! Todos nós da redação ficamos muito contentes quando sabemos que os leitores gostam das edições que fazemos com tanto carinho. Não é fácil colocar tanto material com qualidade e feito 100% por Nintendistas brazucas todos os meses nas bancas. E rumo a dominação mundial.

PIADISTA



Olá, amigos da NW. Sou muito fã de Pokémon. Enquanto espero Platinum chegar, eu meu amigo Douglas Borges fizemos algumas Poké-piadas. Vejam só:

O que o LT. Surge, líder do ginásio de Vermilion, disse quando lhe repreenderam quando o mesmo maltratava um pequeno Elekid?
R: Ah, Electabuzz ando da minha paciência!
Porque a Misdreavius não quis sair de casa?
R: Porque ela estava com Gastly te!
Quem é o rei dos caipiras?
R: O Wailord!
O que a Gardenia, líder do ginásio de Eterna disse quando entrou em um restaurante?
R: Nossa, que Bellsprouts! (Belos pratos. Entenderam, entenderam?)

Fernando Shimada
Por e-mail

Ha ha ha. Ninguém aqui conseguiu parar de rir para responder o resto da sua carta, Fernando.

MUNDO N

Nostalgia, informação e um monte de cultura gamer

TOP 10: PERSONAGENS MENOS NINTENDO, EM JOGOS PARA NINTENDO

Falar que os jogos da Nintendo possuem personagens com a cara da empresa é chover no molhado, por isso resolvemos selecionar os 10 figuras que aparecem em jogos da empresa que menos combinam com o estereotipo "bonitinho e fofinho".



10 NIGHTMARE (SOULCALIBUR)

Um demônio que caça o poder encontrado em uma espada é de longe o perfil dos vilões "boa praça" dos jogos de Miyamoto. Isso sem falar que o visual do cara é cruel dos olhos até os dedos do pé. Link, pega ele!



9 SORA

Pode até ser que o protagonista da série Kingdom Hearts tenha um "quê" de Nintendo, mas é impossível negar que ele tem muito mais cara de Square. E sua amizade com um tal de Mickey cortam os laços com a terra do bigodudo



8 SHANOA

Quando se pensa em uma garota para representar a Nintendo a primeira imagem que nos vem a cabeça é de uma bela e inofensiva princesinha com rosto angelical. E a heroína de Castlevania Order of Ecclesia gosta mesmo.



7 DANIEL LAMB

O anti-herói de Manhunt 2 não deveria jamais ter pisado em uma plataforma Nintendo. Ok, não sejamos tão puristas, mas o cara é tão violento que seu jogo foi banido de vários países!



6 ALDO TRAPANI

Quebrar o pescoço de um adversário usando o Wii Remote foi uma das experiências mais chocantes e divertidas que tivemos usando os controles com movimentos do Wii. O protagonista de Godfather 2 é mau. E não tem vergonha. Ainda bem.

5 CACHORRO DO DUCK HUNT

Nunca vamos cansar de por esse desprezível cachorro em nossas listas. Sabe o por que? Ele RI da sua cara quando você erra um tiro no famoso jogo de tiro ao alvo de NES. RI! Um personagem com um caráter desse JAMAIS deveria ter aparecido em um jogo da Big N.





4 JACK

Ele está preso em uma arena. Para sobreviver, ele precisa matar todos os adversários que aparecerem pela frente. É quase a história do Gladiador, mas em preto e branco. O protagonista de MadWorld nem chegou direito e já mostra que não é muito fã de bigodes e macacões.



3 TRAVIS TOUCHDOWN

Um geek que compra uma sabre de luz pela Internet pode aparecer em um jogo da Nintendo? Hum, claro que sim! E se ele usar esse sabre para assassinar agentes em troca de moedas de 8 bits e se tornar o maior assassino do mundo? Hum, acho que não.

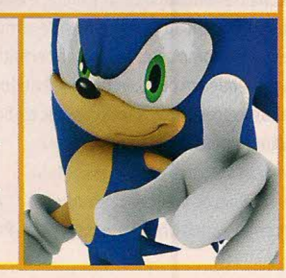


2 SNAKE

Podem reclamar a vontade, mas Snake não combina com a Nintendo. Confessamos que Twin Snakes é uma obra prima, mas alguma coisa parece estar errada. Snake, você é um cara legal, mas usar bazooka no SSBB foi demais, OK?

1 SONIC

Nada pessoal, mas... O que o Sonic está fazendo nas plataformas da Nintendo?? Há dez anos isso seria motivo de guerra civil, e hoje a garotada acha que ele tem a cara da empresa. Como assim?! Absurdo. Inaceitável. Lobisomem? JAMAIS!



QUAL É O GAME?

Você joga coisa antiga?

Mais uma vez os redatores da Nintendo World conseguiram vencer os leitores no desafio do "qual é o game". Até o fechamento dessa edição, ninguém acertou o jogo em questão. Vamos ser bonzinhos e mostrar um pouco mais da imagem. Mande seu palpite para redação@nintendoworld.com.br Escreva "Qual é o Game" no assunto, nome do jogo, seu nome e endereço completo. Os três primeiros e-mails com a resposta certa vão aparecer aqui na próxima edição. Boa sorte!

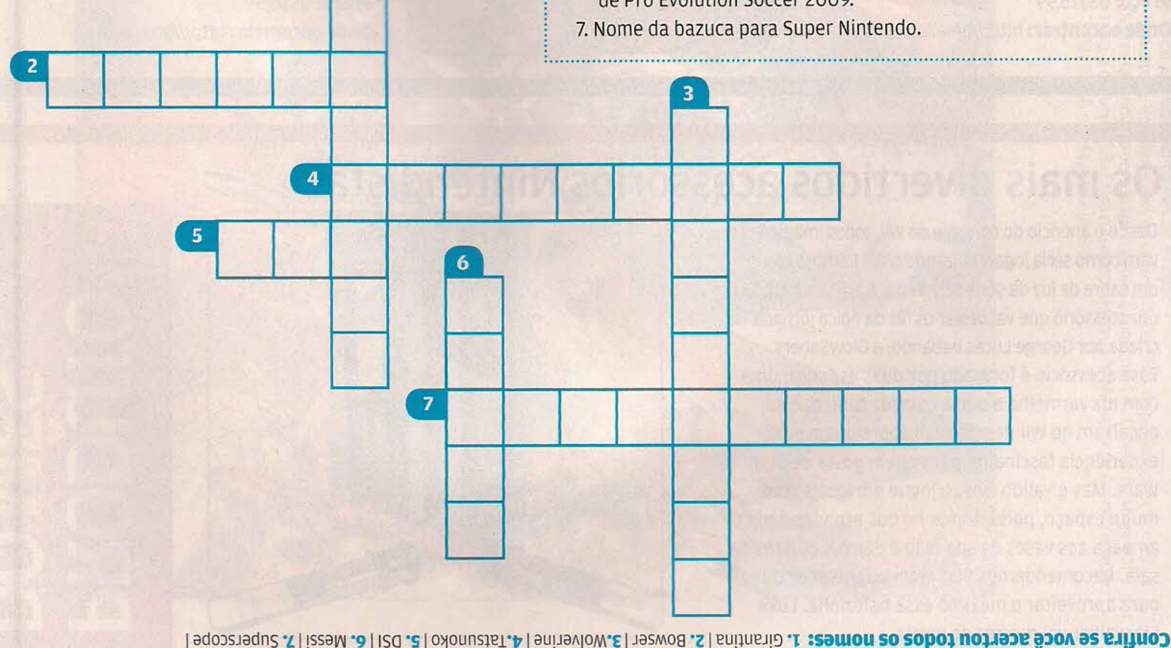


CRUZADINHA N

Teste seus conhecimentos e aprimore sua memória Nintendista

Para conseguir fazer a Cruzadinha N deste mês, você só vai precisar folhear sua NW e ler as matérias que recheiam a edição deste mês. No final, você vai aprender mais sobre o universo Nintendo e ainda deixar sua cruzadinha completa.

1. Nome do Pokémon que figura na capa de Platinum.
2. Vilão que lutará ao lado de Mario no novo RPG para DS.
3. Tem em seus ossos o raro metal Adamantium, e aparece nessa edição.
4. Empresa que fez um crossover de luta com a Capcom, para Wii.
5. Nome do novo console portátil da Nintendo.
6. Sobrenome do jogador argentino que é o garoto-propaganda de Pro Evolution Soccer 2009.
7. Nome da bazuca para Super Nintendo.



Confira se você acertou todos os nomes: **1.** Girantina | **2.** Bowser | **3.** Wolverine | **4.** Tatsunoko | **5.** DSI | **6.** Messi | **7.** Superscope |

OBJETOS DE DESEJO

Porque gamer gosta de colecionar

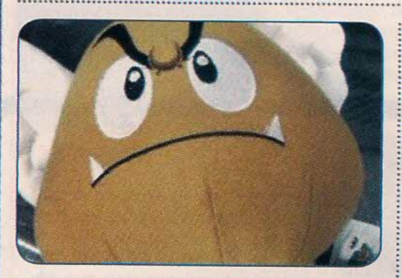
Por mais machão que você possa se achar, brinquedos de pelúcias com certeza devem te agradar de alguma forma. Até mesmo os mais durões aqui da redação não resistiram à reação "ouuunn" quando viram alguns desses "ursinhos de pelúcia" da turma do Mario.



BEE MARIO

É uma das fantasias mais estranhas do Mario? Talvez, mas nós ainda achamos a do sapo, de Mario Bros. 3 muito mais estranha. Mario com ferrão e macacão amarelinho. Sua namorada vai adorar um desses. Ou você.

Preço: US$25,99
Onde encontrar: http://ebay.com



FLY GOOMBA

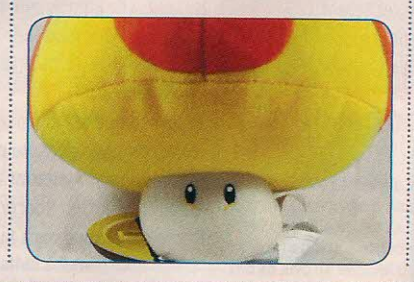
Um dos inimigos mais injustiçados da história: ele é pisoteado e se quer tem mãos! Pobres, Goombas. Pelo menos esse de pelúcia tem asas de anjo e dentes de odiresco. Não que as asas ajudem muito, mas os dentes...

Preço: US$16,99
Onde encontrar: http://amazon.com

SUPER COGUMELO

Um dos itens mais legais de New Super Mario Bros., já parecia ser de pelúcia no Nintendo DS e agora é verdadeiramente macio e fofo. Confessamos que deu vontade de dar uma mordida só para ter certeza que não ficaríamos enormes e invencíveis. Seria demais.

Preço: US$13,30
Onde encontrar: http://amazon.com



ESTRELA

A primeira coisa que pensamos quando vimos essa estrela de pelúcia foi: "pã pã rã pã, pã rã rã rã...". Já pensou em dormir encostado em uma dessas? Você terá sonhos invencíveis! Ok, péssima piada, mas a estrela é linda da mesma forma.

Preço: US$6,99
Onde encontrar: http://ebay.com

Os mais divertidos acessórios Nintendistas

PRODUTO DO MÊS

Desde o anúncio do controle do Wii, todos imaginavam como seria jogar utilizando o Wii Remote como um sabre de luz da série Star Wars. E a JP Tech lançou um acessório que vai deixar os fãs da épica jornada criada por George Lucas babando: a GlowSabers. Esse acessório é formado por duas espadas; uma com luz vermelha e outra com luz azul, que se encaixam no Wii Remote e proporcionam uma experiência fascinante para quem gosta de Star Wars. Mas é valido avisar: jogue em locais com muito espaço, pois o tamanho das espadas é uma ameaça aos vasos da sua mãe e demais objetos da sala. Recomendamos Star Wars: Lightsaber Duos para aproveitar o máximo essa belezinha. Luke Skywalker vai morrer de inveja.



7 ERROS

Quem procura acha

Tatsunoku Vs. Capcom foi lançado com exclusividade no Japão. Uma pena, já que é um jogo tão divertido. Um engraçadinho aqui da redação modificou algumas coisas dizendo que "é assim que ficaria se ele fosse lançado na América". Será que você consegue achar os sete erros entre as duas imagens antes do Ryu soltar um Hadouken?





Confira se você encontrou todos os erros:
1. Botão no capacete de Ken Wanatabe, ao centro | **2.** Os olhos da personagem Doronjo, à direita | **3.** Dentes faltando no personagem Batsu, à esquerda | **4.** Cabeça do Mega Man faltando, no topo, à esquerda | **5.** Faixa na cabeça do Ryu | **6.** Mudança de cor do capacete do Cassherm, à direita | **7.** cor da roupa de link



MONSTER RACERS

COLOQUE SEU BICHINHO DE ESTIMAÇÃO PARA CORRER

Ultimamente, jogos em que você deve capturar e treinar seus "animaizinhos" para lutas e outras aventuras, são um verdadeiro sucesso. Baseado nesse conceito, a empresa Koei busca seu espaço nesse verdadeiro fenômeno, introduzindo um elemento até então inédito: corridas.

Parecido com Pokemon, você começa tentando capturar determinados animais, alguns mais simples e outros bastante complicados de ser domados, mas nada que seja impossível. Depois de capturados, sua missão é treiná-los para que se tornem grande corredores. Isso mesmo, o objetivo principal de Monster Racer é disputar alucinantes corridas que envolvem obstáculos, diferentes tipos de terrenos e itens que dão poderes especiais aos seus mascotes.

VISUAL SIMPLES, JOGO ARROJADO

Os gráficos são simples, muito semelhantes a jogos de gerações passadas, mas a empresa garante que a diversão compensa qualquer outro aspecto negativo. A interatividade com outros jogadores também é outro grande destaque. Além de desafiar as criaturas de seus amigos, você pode pedir uma ajuda para que eles possam te ajudar a capturar determinado bichinho no modo cooperativo.

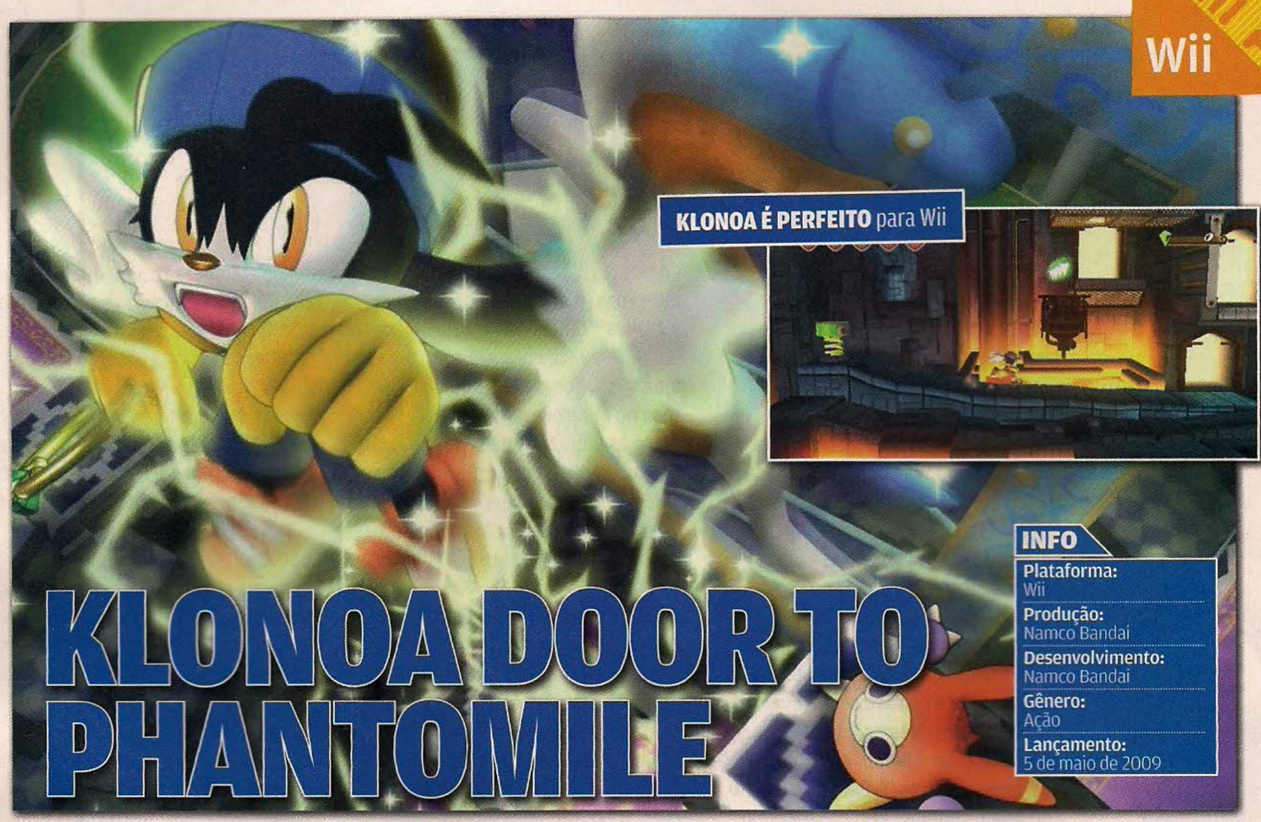
Elementos de RPG estão presentes durante todo o jogo, onde você pode evoluir sua criatura e distribuir os pontos de experiência em determinados atributos. Também será possível evoluir a habilidade de cada criatura, cada uma com suas respectivas características.

A primeira impressão que se tem é que o jogo foi feito para o público infantil, talvez pelos gráficos coloridos e criaturas dóceis. Mas segundo a própria empresa, não há uma faixa etária direcionada, uma vez que o jogo pode agradar tanto aos "pequenos" quanto aos "grandes" jogadores.

O jogo tem previsão de lançamento para o final do 1º semestre desse ano, e por enquanto só foi confirmado no Japão. Resta saber se somente a galerinha do olho puxado vai poder colocar a bicharada para correr.

INFO
- **Plataforma:** DS
- **Produção:** KOEI
- **Desenvolvimento:** KOEI
- **Gênero:** Corrida
- **Lançamento:** junho de 2009

PARECE o marido da Amaterasu (Okami), né?



KLONOA DOOR TO PHANTOMILE

INFO

Plataforma: Wii
Produção: Namco Bandai
Desenvolvimento: Namco Bandai
Gênero: Ação
Lançamento: 5 de maio de 2009

UM NOVO MASCOTE PARA O WII

Jogos de plataforma estão cada vez mais difíceis de encontrar. Ainda mais quando é em perspectiva 2D. Pior ainda quando é em um console como o Wii que prima pelo uso do Wii Remote de maneira original. Com algumas exceções, como o excelente Super Mario Galaxy, e o lançamentos do ano passado como Wario Land Shake It! e "de Blob", esse tipo de jogo não costuma receber muitas iterações. Mas se tudo depender da Namco e de Klonoa, o estilo ainda vai viver um pouco mais.

Como já está óbvio, Klonoa é um game de plataforma, em que você controla uma criatura que não arrisco dizer que animal é. Alguns dizem que é um gato, mas não se tem certeza. É mais preciso chamar ele de "bicho de orelhas gigantes que não se sabe exatamente o que é", ou a abreviatura "bicho". A nova obra na verdade não é nova. É um remake de um jogo lançado em 1996 para um console "não-Nintendo".

O protagonista que dá o nome ao jogo, vive em um lugar chamado "Phantomile" e tal lugar sobrevive dos sonhos dos seus moradores. Isso explica porque eles não conseguem lembrar deles depois. Mas Klonoa vive tendo o mesmo sonho todas as noites, sobre um navio voador batendo em uma montanha próxima da onde mora com seu avô. Surpreendentemente, em uma noite, isso ocorre exatemente como ele sonha, e de lá sai o vilão Ghadius, que é um espirito negro que quer transformar todos os sonhos em pesadelo e colocando em risco Phantomlie. Agora Klonoa resolve ser o herói e salvar a sua cidade. Nada digno de Oscar, até porque é um jogo, não um filme.

FANTASIA SIMPLES

Visualmente Klonoa impressiona pelo nível de detalhamento, mesmo sendo um jogo "2,5D". Com gráficos em 3D, mas a câmera fica focada de lado, permitindo apenas a progressão lateral do personagem. Mesmo com essa limitação o jogo consegue usar formas criativas para dar o aspecto necessário para criar um ambiente tridimensional. O personagem pode girar em cenários, como por exemplo uma torre em espiral, e observar objetos distantes que só será possível percorrendo caminhos desse estilo. E tudo com detalhamento colorido e brilhante. Parecido com um filme da Disney. Só que com um "bicho" que não sabemos o que é.

A história simples dita o estilo do jogo. Não que seja uma coisa ruim, porém demonstra como o jogo é tão fácil de jogar e de avançar nos desafios, que nem são complicados. Entretanto a temática do jogo é interessante. Você usa um amigo espirito, chamado "Huepow", e a arma "Wind Bullet" que serve para pegar inimigos e levantar acima da cabeça. Até aqui parece simples, mas as possibilidades desse simples ato é que diferenciam Klonoa de muitos jogos. Você pode fazer o óbvio que é jogar o inimigo em outro, ou utilizar o inimigo para fazer um pulo duplo e alcançar novas áreas. Essa possibilidade ajuda a criar quebra-cabeças bem únicos.

O jogo é dividio de maneira comum, com as fases de plataforma e quebra-cabeças, e no final você enfrenta um chefe. Mesmo sendo um jogo que parece comum, a apresentação dele, e as maneiras de avançar no jogo, são as verdadeiras protagonistas da experiência. Para fãs do gênero plataforma, não tem momento melhor.

VEM AÍ
Wii

LET'S TAP

ONDE DAR TAPAS NÃO É FALTA DE EDUCAÇÃO!

Existem alguns jogos que só poderiam ser criados por causa do Wii, e Let's Tap é o perfeito exemplo.

O criador de Sonic, Yuji Naka, resolveu criar um jogo que utiliza o controller do Wii de maneira única e consegue impressionar com a sua criatividade. É o tipo experiência que chama novas pessoas para jogar, assim como WiiSports fez.

A arte que predomina no jogo é simples e, exceto em alguns modos, isso é o que menos chama atenção. Novamente é a maneira de jogar que rouba a cena. Mesmo assim, o jogo não é feio, só é limpo, sem muitos detalhes gráficos. É um forte indicio do apelo simples, sem parecer feio ou apressado. Pode-se dizer que ele representa bem o espirito do jogo. O mesmo vale ser dito sobre as músicas do jogo. Todas elas pendem para um estilo techno que realmente realçam a experiência de forma favorável.

Naka criou um jogo tão simples de apreciar, mas de estilo tão anormal, que é impossível não demonstrar algum interesse pelo título. Let's Tap é o clássico "Party Game", mas com o original método de controle.

Como o título sugere, o jogo é sobre dar tapas, (Let's Tap em português significa "Vamos dar tapas" ou "bater palmas"). Você coloca o controle em uma superfice plana, e nem sequer toca no controle. Você bate na superfice e as vibrações do tapa são lidas pelo controle e transmitidas como comandos para o personagem na tela. Dependendo da força dos tapas o comando é diferente.

ATÉ PINGUINS JOGAM

O jogo tem 5 modos diferentes. O modo principal é chamado "Tap Runner". Basicamente é uma corrida de obstáculos, com tapas leves e rápidos fazendo você correr mais rápido. Com tapas mais fortes você pula. Há muitos tipos de obstáculos fazendo esse modo se tornar original. Molas, barreiras, inflar balões para chegar ao outro lado de um precipicio são apenas alguns dos tipos de desafios encontrados.

"Rhythm Tap" é a versão mais simples do jogo. Nesse modo você deve bater de acordo com o ritmo de uma música (parecido com Guitar Hero ou Donkey Konga do GameCube).

As seleções de música são poucas, e a maioria são techno. O diferencial do jogo realmente fica na qualidade das músicas. Mesmo não sendo grandes conhecidas elas tem o seu charme.

"Silent Blocks" é uma versão de "Pega Varetas". Você precisa tirar blocos de uma torre usando também a força dos tapas de maneira moderada para não deixar a torre cair. O modo funciona de maneira divertida.

Talvez um dos modos menos convencionais, justamente por ser convencional demais seja "Bubble Voyager". Você controla um personagem em um cenário coberto por minas como se fosse em um jogo de nave 2D.

E o único modo em que não há objetivo algum e talvez um dos que provem que o jogo é bonito, mesmo com o visual dos outros modos muito simples é "Visualizer". Nesse modo cada tapa cria situações em cenários diferenciados. Como por exemplo explosões de fogos de artificio em um, ou ondas em outro.

Todos os modos permitem partidas para até 4 jogadores, e promete ser o salvador de festas chatas. Parece que Yuji Naka realmente criou um jogo que "até pinguins jogam" e, mais importante, manteve divertido.

INFO
Plataforma: Wii
Produção: SEGA
Desenvolvimento: Prope
Gênero: Musical
Lançamento: junho de 2009



BATE-BATE-BATE-BATE pra ganhar!



TRANSFORMERS REVENGE OF THE FALLEN



ROBOZINHO bonitinho do papai



INFO

Plataforma: Wii / DS
Produção: Activision
Desenvolvimento: Luxoflux Corp.
Gênero: Ação
Lançamento: junho de 2009

AUTOBOTS, TRANSFORMAR E RODAR!

Em todo lançamento de um grande filme, de uma franquia famosa, é obrigatório que muitas quinquilharias apareçam junto, se baseando na obra. É óbvio que os video games também são usados. E se você pensou que com o novo "Transfomers" isso não ia acontecer, então você não sabe nada de video games.

Transformers Revenge of The Fallen, é o mais novo a integrar a lista de "jogos que só existem por causa do filme" e é baseado na sequência do filme "Transformers" de 2007. Para os poucos que ainda não sabem, e se não sabem não se sintam menosprezados, pois é só um filme, a continuação irá ser lançada esse ano.

Informações sobre o jogo são escassas, mas como o título do jogo é o mesmo do filme, a premissa deve ser essa: dois grupos de robôs de outro planeta tem que se espancar. Por algum motivo. Nada muito importante. O que importa é que são robôs. Gigantes. Que viram veículos. Pra que mais história?

Espere ver antigos personagens que chamaram a atenção, como o prestativo Bumblebee, que é amigo do protagonista humano; o líder Optimus Prime, que vira um caminhão e outros que fazem parte da facção que quer defender a Terra intitulada AutoBots. Do outro lado, os vilões, os Decepticons. Muitos deles vão voltar para o jogo, como Megatron, e Starscream. Mas haverá carcaças novas dos dois lados. A "robôa" Arcee é a novata dos Autobots, e o personagem "The Fallen" é o novo vilão mestre, que parece ser tão maligno, que faz parte do título.

"AUTOBOTS! ONLINE!"

As informações liberadas do jogo indicam que cada personagem terá as suas habilidades e armas próprias. Surras, murros e tiroteios entre robôs irão ocorrer, em cenários no mundo inteiro. Até agora foi confirmado que haverá sessões de tortura robótica na China e no Egito. Pelo visto, o jogo é bem cultural. Apenas ignore o fato que é um robô que não existe, e vai parecer turismo.

O aspecto diferenciado dos robôs é a capacidade de todos se transformarem em algum tipo de veículo, e isso por si só já é algo que deveria empolgar qualquer um a prestar atenção no jogo. É permitido a transformação a qualquer momento e, obviamente, transforma a experiência. Como foram confirmadas a presença de personagens que viram aviões e helicopteros, haverá lutas aéreas. Haverá momentos de pura ação, em que será necessário usar os veículos, e horas em que o combate corpo-a-corpo será a melhor escolha, e se tudo for planejado corretamente, o jogo pode agradar não apenas fãs de jogos de ação, mas jogos de corrida também.

O elemento que a Activision não deixou de frisar foi a capacidade de embates online. Com a esperança de ver os jogadores usando os seus personagens favoritos contra amigos, ou não. Se seu sonho era ver uma luta entre Optimus Prime e BumbleBee, ele será relizado. Como a Actvision demonstrou competência com as partidas online de Call of Duty: World at War, esse atrativo promete ser eficiente, e roubar a atenção do jogo offline.

Mesmo não sendo uma franquia exclusiva dos video games, Transformers Revenge of The Fallen tem tudo para ser um grande jogo de ação. E, para alguns jogadores, é o que mais importa.

GUILTY GEAR XX ACCENT CORE PLUS

OS LUTADORES MAIS EXÓTICOS ESTÃO DE VOLTA

Em breve uma das mais aclamadas séries de luta retorna ao Wii, trata-se de Guilty Gear XX Accent Core Plus. A série, uma da mais divertidas dos últimos anos, conquistou toda essa popularidade durante a geração PS2, e parece crescer a cada versão, dessa vez em consoles da nova geração. A quem diga que a série copia muito o antigo "World Heroes" (popular nos anos 90), não só pela aparência de seus lutadores, mas por um enredo que envolve lutadores exóticos com estilos bem diferentes do convencional, aliados a uma boa dose de humor.

Um fator que contribui para esse sucesso é a jogabilidade sempre muito elogiada. Movimentos simples e poderosos, além de um excelente sistema de combos, que, quando bem executados, levam o adversário ao desespero.

Em todas suas versões, o jogo nunca fez muita questão de seguir um determinado enredo como outros títulos sugerem, mas é claro que muitos adoram, e alguns reclamam de tanto relaxamento com a história que envolve o jogo.

MELHORIAS NO MODO STORY

Guilty Gear XX Accent Core Plus conta com a presença de 25 personagens, e mantém os principais modos de jogo conhecido pelos fãs da série, além do modo Story com todos os personagens, em mais de 350 cenários. Ainda sobre o modo Story, de acordo com suas respostas durante a história, o enredo segue por caminhos aleatórios, possibilitando finais diferentes. O modo Survival continua presente com leves alterações. Derrotando seus inimigos, você conquista pontos de experiência e desbloqueia itens, pena que estes só possam ser usados neste mesmo modo.

Se Guilty Gear já era divertido desafiando seus amigos, a nova franquia da saga conta com o modo "Team VS" no qual você escolhe até 3 lutadores para confrontar os escolhidos de seu adversário, tudo no melhor estilo "King Of Fighters".

Manter as tradições do modo 2D e gráficos desenhados, em uma geração de jogos de luta cada vez mais tridimensionais e poligonais, faz com que o jogo tenha um grande diferencial no mercado, além de agradar os fãs que já tornaram-se fiéis a saga, os órfãos dessa geração "arcade 2d".

Palmas para a empresa Arc System Works, uma das poucas e limitadas empresas que investem em jogos de luta para o console da Nintendo. Muitos ainda se perguntam o motivo da Capcom lançar Street Fighter IV, mas deixar o Wii de fora...





INFO

Plataforma: Wii
Produção: Aksys Games
Desenvolvimento: Arc System Works
Gênero: Luta
Lançamento: 7 de abril de 2009



A HONRA SAMURAI

Comemorando o lançamento da compilação Samurai Shodown Anthology, para Wii, homenageamos Haohmaru e Genjuro com a belíssima ilustração abaixo, que também adorna a capa do jogo. Conhecido mundialmente por seu visual belíssimo, a saga (que no Japão é conhecida por Samurai Spirits) conquistou inúmeros fãs, afrontou a soberania de Street Fighter 2' nos fliperamas e marcou o seu lutar entre os jogos de luta, tornando-se o mais apreciado game 2D com armas brancas. Uma jóia imperdível.



TAMBOR GESTÃO DE NEGÓCIOS

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETORA ADMINISTRATIVA
Priscila Santos

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

EDITOR EXECUTIVO
Ricardo Farah

EDITOR-CHEFE
Orlando Ortiz

EDITORES
Alexei Barros (Retrô)
Lucas Patricio (Previews)
Odir Brandão (Reviews)

ARTE
Renata Delabio (diretora de arte), Daniel Chagas e Natalia D'Olivo (designers)

REDAÇÃO
Bruno do Amaral, Geraldo Figueras, Janaina Pereira, Juliana Zorzato, Otávio Kunz, Rafael Arbulu, Rodrigo Ortiz, Rodrigo Raugust.

COMERCIAL
DIRETOR COMERCIAL
Kadú (Alberto Kaduoka)

COORDENADOR DE PUBLICIDADE
Isac Guedes

CONTATO PUBLICITÁRIO
Ewerton Martins

WEB
GERENTE DE TI
André Jaccon

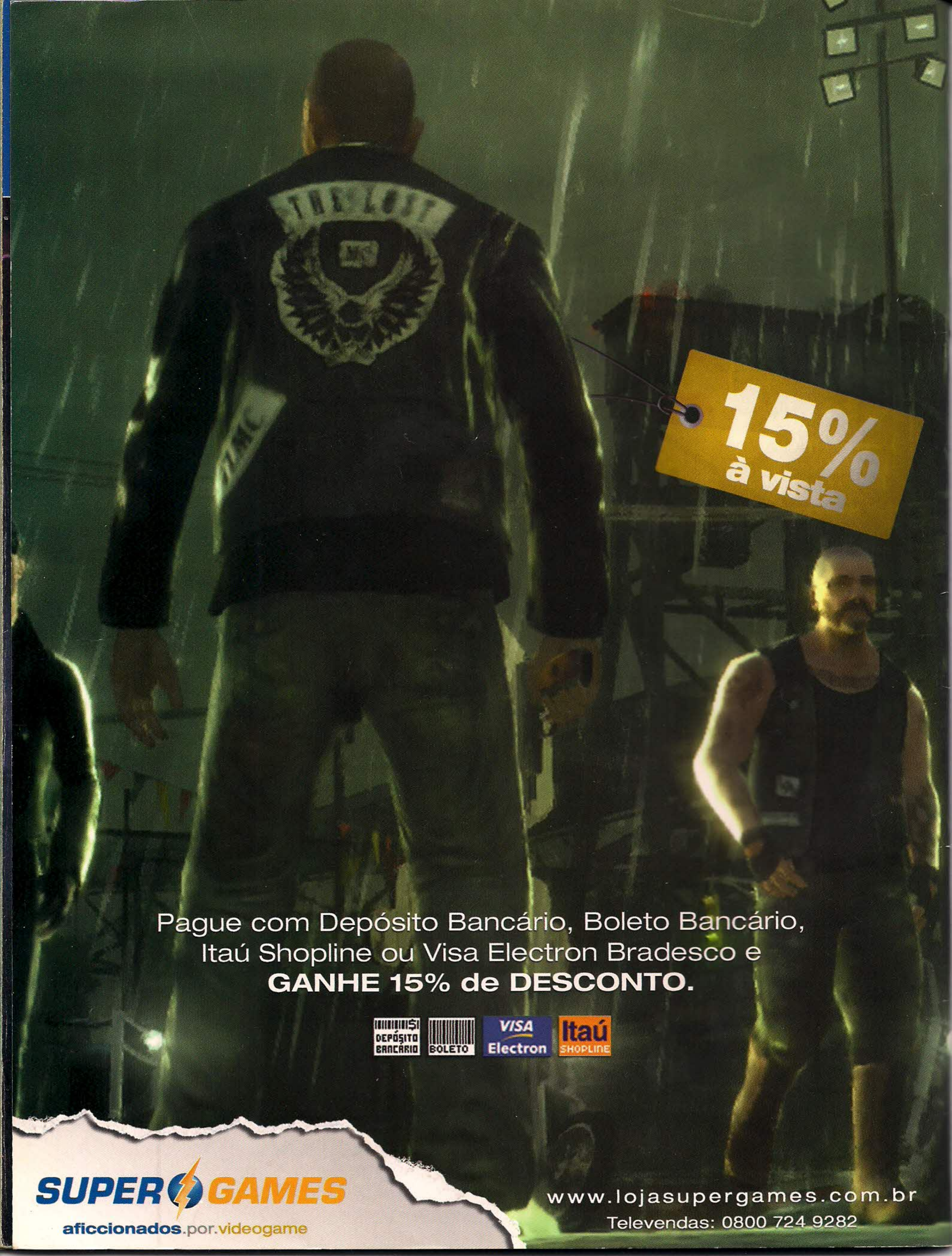
PARA ANUNCIAR
E-mail: publicidade@tambordigital.com.br

SERVIÇO AO ASSINANTE
Para falar sobre assinaturas (aquisição de nova assinatura, renovação, pagamento, alteração cadastral, críticas, dúvidas e sugestões):
Fone: (11) 2877-6050
Fax: (11) 2877-6076
O horário de atendimento é de segunda a sexta, das 9h às 18h.
Cartas: Rua Heitor Penteado, 585 - Sumarezinho
CEP: 05437-000 - São Paulo / SP
Pela internet - www.tambordigital.com.br

Revista Nintendo World, edição 121
ISSN 1516-1892.

Produção: Tip Graf
Impressão: Prol Indústria Gráfica
Distribuição: DINAP

Bruno Aleixo diz: "são duas hipóteses..."



THE LOST
15%
à vista
Pague com Depósito Bancário, Boleto Bancário,
Itaú Shopline ou Visa Electron Bradesco e
GANHE 15% de DESCONTO.
DEPÓSITO BANCÁRIO
BOLETO
VISA Electron
Itaú SHOPLINE
SUPER GAMES
aficcionados.por.videogame
www.lojasupergames.com.br
Televendas: 0800 724 9282